
JUNIO 1992 N.º 2
175 pesetas
LOS super juegos DEL MES
COMO GANAR EN BARCELONA'92
MARIO DEBUTA EN LA SUPERNINTENDO
ELVIRA II: EL SECUESTRO DE LA VAMPIRESA
LARRY 5, ROCKETEER Y EYE OF THE BEHOLDER TIENEN FINAL
EN ESTE NUMERO, MAS TRUCOS Y CONSEJOS
8 420565 037006 00002

DRIVE

A OLIMPICA



RECORD A LA SUPERACION.

Una MEGA DRIVE nunca se conforma. Siempre quiere más. Nuevos records que batir. El ejemplo es el MEGA CD. El mega poder para tu MEGA DRIVE. Más altura para tu sed de triunfos.

Y además cuenta con la participación especial del POWER BASE CONVERTER. La auténtica conexión para entrar en juego con los cartuchos de la MASTER SYSTEM. Su aliado en carrera.

RECORD A LA MAXIMA POTENCIA.

Su efecto de profundidad espectacular se hace realidad con la entrada en escena de los únicos y exclusivos... DOCE SCROLLS. Su absoluta resolución, y una nitidez altamente profesional, los convierte en la estrella de los juegos.

Un triunfo coronado gracias a la rapidez, tamaño, calidad y diseño de movimiento de los SPRITES participantes en los juegos.

RECORD EN CANTIDAD DE JUEGOS.

Una marca total de más de 300 juegos a los que otros no llegan, y en los que participa exclusivamente la MEGA DRIVE.

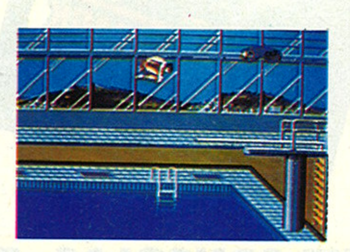
La Máquina entra en juego. Un esfuerzo tecnológico con toda la nitidez y la calidad de los grandes campeones.

Un éxito avalado por su amplia gama, diseño y desarrollo.

Más de 300 divertidísimos retos para Coronar el triunfo.

Contra la MEGA DRIVE... no hay rival.



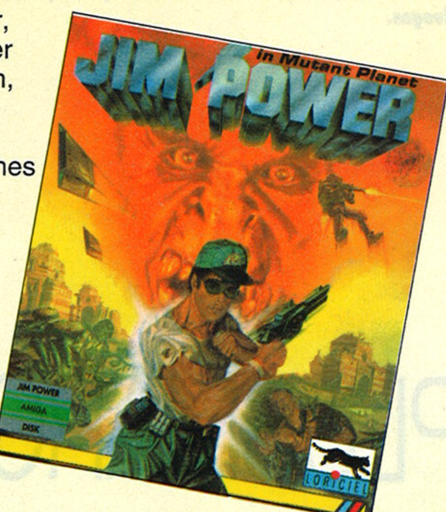




PLUSMARCA MUNDIAL

SUMARIO

Nº 2 - JUNIO - 1992 - 175 ptas



!ALGUNAS VECES LOS SUEÑOS PUEDEN SER MORTALES! ...

DARKSEED™

Basado en la fantástica obra de **H. R. GIGER**

Tu peor pesadilla

Más allá de la imaginación

Viaje a lo desconocido

!UNA AVENTURA QUE NUNCA OLVIDARAS!

DARK SEED ESTA BASADO EN LA FANTASTICA OBRA DEL SURREALISTA SUIZO H.R. GIGER, INSPIRADOR DE PELICULAS TERRORIFICAS COMO ALIEN, ALIEN III Y POLTERGEIST II. GIGER HA REVOLUCIONADO PARA SIEMPRE LA CIENCIA FICCION CON SU ORIGINAL ESTILO "BIOMECANICO".

DESAFIA A TU MENTE... ERES MIKE DANSON, ESCRITOR DE CIENCIA FICCION QUE ACABA DE COMPRAR UNA ANTIGUA CASA VICTORIANA. AL EXPLORAR TU NUEVA CASA, DESCUBRES QUE HAS COMPRADO MAS DE LO QUE PENSABAS.

CONTROLA EL DESTINO DE DOS MUNDOS. REVELA EL SECRETO DE UN SINIESTRO PLAN Y DESCUBRE EL OSCURO PASADIZO A SU MUNDO ... UN LUGAR MAS TERRORIFICO QUE TU PEOR PESADILLA.

SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO



- SORPRENDENTES GRAFICOS DE ALTA RESOLUCION
- VOCES Y EFECTOS DE SONIDO SUPER REALISTAS
- APASIONANTE ANIMACION EN TIEMPO REAL
- EXPLORA MAS DE 75 LUGARES



- BANDA SONORA ORIGINAL
- SECUENCIAS TERRORIFICAS DE PESADILLA
- AVENTURA GRAFICA POR ICONOS

DISPONIBLE EN PC Y PROXIMAMENTE EN AMIGA

CYBERDREAMS™

DROSOFT. Moratín, 52. 4º dcha. 28014 Madrid. Tel. (91) 450 89 64



Junio 1992. Núm. 2
Es una publicación del



Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**

Director General: **Francisco Javier López López**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**
Director General de Publicaciones: **Enrique Arias Vega**
Director de Expansión: **Angel Berbés**

Director editorial: **Angel Salmador**
Director: **Pedro de Frutos**
Director de arte: **Miguel Montero**
Redactor Jefe: **Luis Jorge**
Redacción y colaboradores: **Susana Villalba, Alonso de Viana-Cárdenas, Belén Díez España** (maquetación), **Carlos Yuste, Antonio J. Martínez, Andrés García, Alberto Pascual, José Tomás Tejón, Johnny Mariani** (Londres), **Raúl Martín de Mingo** (portada y póster), **Vicente González** (fotografía).
Dirección postal: C/O´Donnell 13-1º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 80 44. Fax: (91) 577 89 08

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: **Alfredo Valiente**

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O´Donnell 12, 4º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Josefina Agüero
Director de Publicidad: Benito Mateos
Producción Gráfica: Angel Aranda

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

Fotomecánica: Servigrafint. C./ Sebastián Gómez, 5. 28045 Madrid.
Impresión y encuadernación: Rekord Printing. C./ Londres, 98 int. 08036 Barcelona.
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Rocafort 104, 8º planta. 08015 Barcelona. Teléfono: (93) 423 31 91.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 175 pesetas (incluído transporte)
Depósito legal: B-17.209-92



AMIGOS OLIMPICOS

Antes que hablaros de otras cosas, quisiera dar las gracias a los muchos y buenos amigos que he hecho en este último mes. Gracias por haberme inundado con vuestras cartas y por haber jugado conmigo. A partir de hoy estoy convencido que seremos más y nos divertiremos mejor. Para ello tenemos cantidad de nuevos juegos que os mostramos para que seáis los primeros en sacar ventaja.

Es lógico que los grandes acontecimientos mundiales no pasen desapercibidos a los fabricantes ni a los programadores de vídeojuegos. Es más, todo aquel evento previsible llega adelantado a la pantalla de nuestro monitor y los Juegos Olímpicos de Barcelona no podían quedar al margen con lo que la imagen de España y, sobre todo de la Ciudad Condal , queda reforzada de cara al exterior.

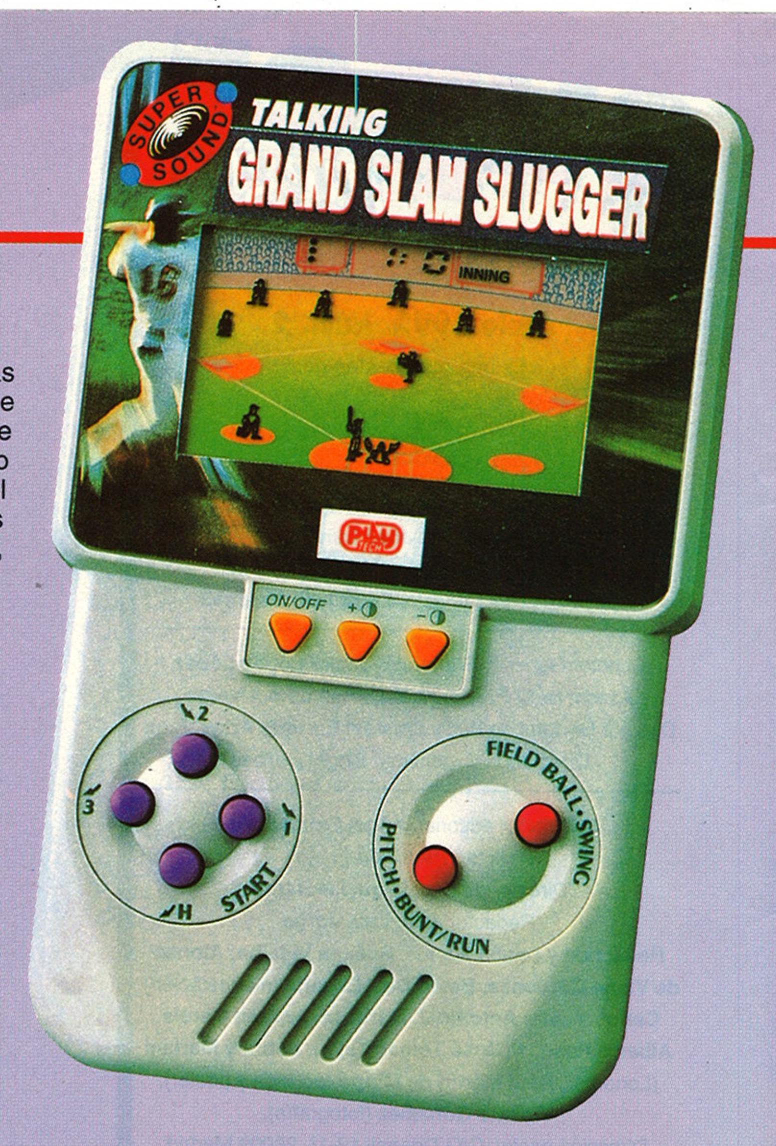
En este segundo número de SUPERJUEGOS te adelanto escenarios y pruebas de lo que será la cita deportiva más importante en la historia de este país. Seguro que cuando los Carl Lewis o David López Zubero de turno salten a la pista de atletismo o se arrojen a la piscina nosotros ya estaremos lo suficientemente entrenados como para disputarles la medalla de oro.

Esta segunda cita incluye, aparte del recorrido por las pruebas atléticas que tienen a Barcelona como denominador común, dos programas que presentamos en primicia: **Larry V** y **Eye of the behold**er. Aunque no están todavía a la venta, hemos llegado al final y contamos la solución u ofrecemos los mapas. Pero todavía hay más: seguro que disfrutaréis con nuevos trucos y los muchos consejos que tanto nosotros como vosotros, a través de vuestras cartas, hemos conseguido reunir.

BAZAR

Béisbol de mano

Es una de las últimas versiones de **Playtech Games**. Se trata de un nuevo juego de béisbol sonoro donde los jugadores tiran, lanzan, paran y corren en una miniconsola con mando séxtuplo. Cuenta con nueve entradas de juego, voz humana real, memoria de resultado máximo previo y sistema de apagado automático,todo ello rodeado de interesantes efectos especiales de sonido



Un cuaderno electrónico

La compañía **Go Corporation** ya tiene en el mercado el nuevo sistema operativo **PENPOIN**, cuya originalidad radica en su sencillez de uso. El ordenador que lo carga es muy similar a un cuaderno de notas en el que se escribe mediante un lápiz electrónico. La hoja-pantalla reconoce los caracteres marcados a mano o las órdenes dadas por el usuario mediante el punzón.

El botones

El nuevo Joystick *Ginzo* de **Nintendo** ofrece la posibilidad de jugar a dos personas aparte de otras muchas funciones como sus cuatro turbo-teclas para disparo continuo con indicadores de función LED y salida para auriculares con control de volumen, además de tres botones independientes con velocidad regulable y un dispositivo que relentiza el juego.





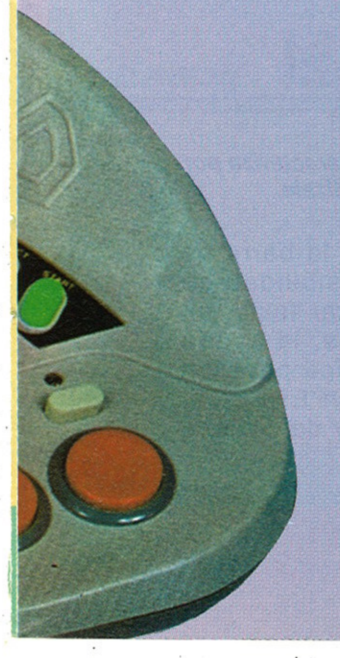
SEGA amplia miras

Para que no parezca tan pequeña la pantalla de tu ***Game Gear*** sobre todo cuado ves la tele mediante el adaptador, **SEGA** la hace más grande mediante una lente que se ajusta a un soporte adaptable a la consola. Además, esta firma japonesa, que comercializará el único videojuego oficial basado en los Juegos Olímpicos de Barcelona, está investigando un sistema de almacenamiento de juegos en disco compacto, lo que permitirá tener muchos programas en un mismo soporte y no en cartuchos individuales.



Tu multuimedia

Con el *Upgrade Kit* podrás convertir tu ***Pc*** en un ***Multimedia***. El paquete incluye la tarjeta de sonido **Sound Blaster Pro** estéreo, un kit *MIDI*, unidad de *CD-ROM* de gran calidad, así como un software compuesto por **MICROSOFT WINDOWS 3.0**, **SOUND BLASTER PRO** y **EXTENSION MULTIMEDIA 1.0**. Reproduce hasta 22 voces diferentes mediante dos chips y convierte información tanto analógica como digital en estéreo. La potencia del amplificador es de 4 watios por canal.

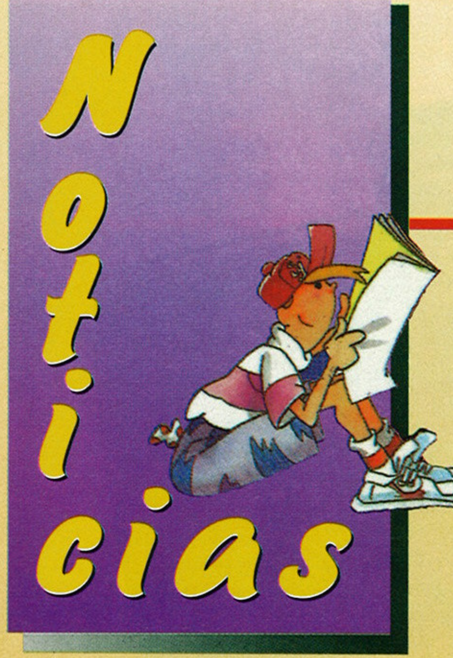


Un simulador muy real

Con el todo terreno *Bandido* vivirás los más apasionantes raid´s sin correr el más mínimo peligro. Desde el mando radio-control, cuyo alcance es de 500 metros en campo abierto, podrás correr, derrapar y circular por los terrenos más agrestes donde el coche se agarrará como si tuviera uñas gracias a su amortiguación en las cuatro ruedas (independiente en las delanteras).



El *Bandido*, que acaba de ser importado por **Proein S. A.**, está propulsado por un motor eléctrico de gran potencia que actua sobre las ruedas traseras mediante un diferencial idéntico al utilizado por los coches reales. La alimentación se realiza mediante una batería recargable de 7,2 voltios que proporciona una autonomía de 15 minutos aproximadamente a una velocidad real de crucero de hasta 30 kiolómetros por hora, que si pudiese ser dosificada y equipara una batería de mayor capacidad, seguro que podrías participar en el Camel Trophy Madrid-Lilliput.





Los más famosos juegos de ordenadfor serán reconvertidos

Nuevo OS/2.2.0

Ya se puede adquirir la nueva versión de sistema operativo **OS/2** de **IBM** para ordenadores personales que, según esta firma, integra en un único producto los tres sistemas operativos más utilizados del mercado **(WINDOWS, DOS y OS/2)**. Esta versión facilita la interacción del usuario mediante un interfaz gráfico y es la respuesta de **IBM** a los últimos productos lanzados por la multinacional americana Microsoft.

Dro Soft distribuirá U.S. GOLD

Los productos de la firma **U. S. GOLD**, que hasta ahora habian sido distribuidos por **Erbe Software** S. A. serán distribuidos próximamente por **Dro Soft**, sociedad que hasta el momento no ha facilitado ni fechas ni los primeros productos que pondrá en el mercado.

Aún se desconoce la fecha para el cambio de distribución

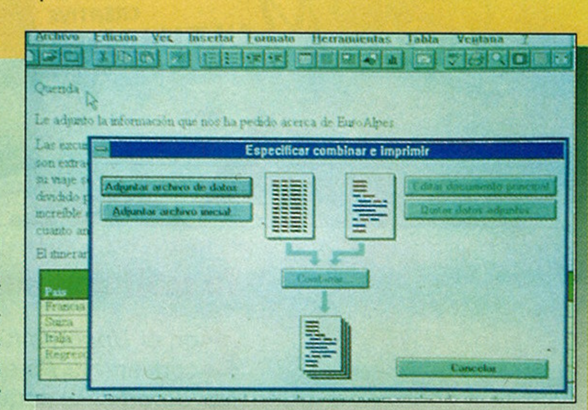
Storm fabricará para Nintendo

La empresa **Storm**, que hasta el momento estaba fabricando juegos para **Atari** y **PC**, ha decidido convertir algunos de sus programas con más éxito a la familia de consolas **Nintedo**. Los primeros títulos que aparecerán en el mercado son **SUPER SWIN**, que sólo se venderá en formato para **Super Nintendo**, **ROLAND (Nes y Game Boy)**, **INDY HEAT (Super Nintendo y Game Boy)** y **CASTELIAN (Nes y Game Boy)**, cuya versión para ordenador se llama **NEBULUS**.
Por último, también podrá

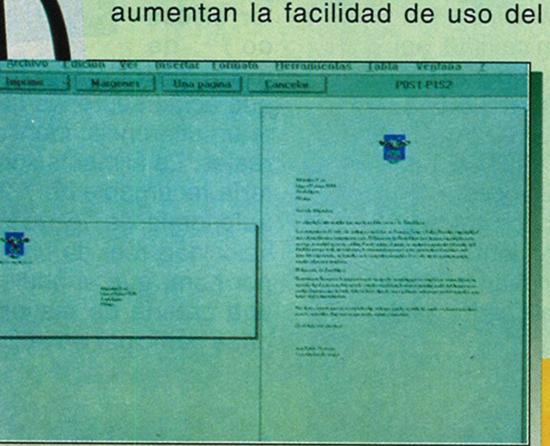


WORD para WINDOWS 2.0

La última versión en castellano del popular procesador de textos para WINDOWS de Microsoft, que ha sido presentado para España recientemente, amplia sus posibilidades respecto a la anterior con una serie de características que aumentan la facilidad de uso del programa. Destacan la barra de herramientas, la posibilidad de seleccionar y arrastrar texto, un generador de sobres, la ayuda mailing y la específica para los usuarios del WORDPERFECT, además del localizador de archivos gráficos.



El programa Word se caracteriza por su fácil aprendizaje





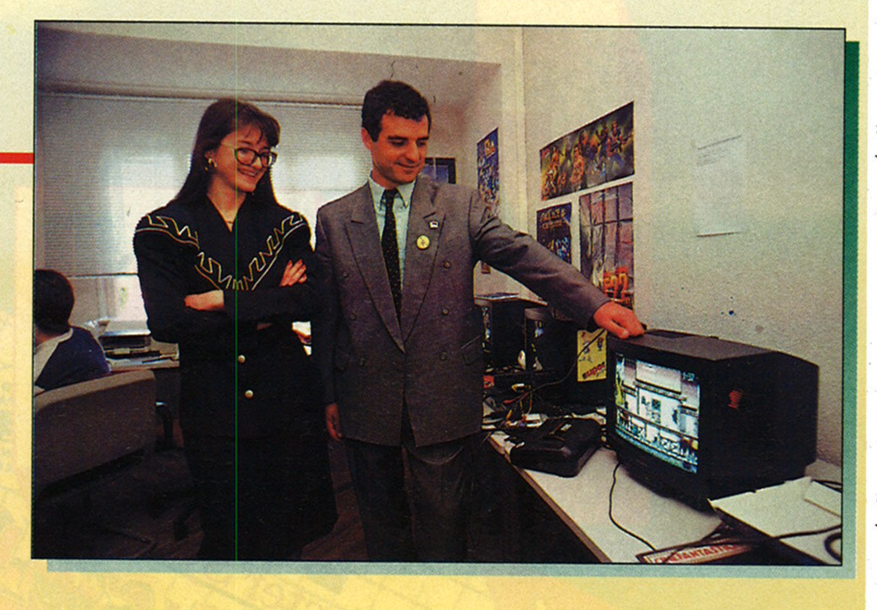
adquirirse **THE LAWNMOWER MAN**, basado en un cuento corto de Stephen King llevado al cine. Este programa se fabricará para todas las consolas Nintendo.

Un recreativo en tu ordenador

El EUROPEAM FOOTBALL CHAMPIONSHIP DOMARK es una conversión del que apareciera en máquinas recreativas Taito, donde dos jugadores decidirán la suerte de un amplio número de selecciones internacionales. La acción es rápida y realista y la visión del campo muy amplia. Además de posibilitar todos los movimientos habituales de este tipo de juegos, al cometer faltas se pierde velocidad o capacidad de ataque con la aparición de las tarjetas roja o amarilla. El programa se puede adquirir en los formatos más populares para ordenador.



Las faltas reducen velocidad y posibilidad de ataque



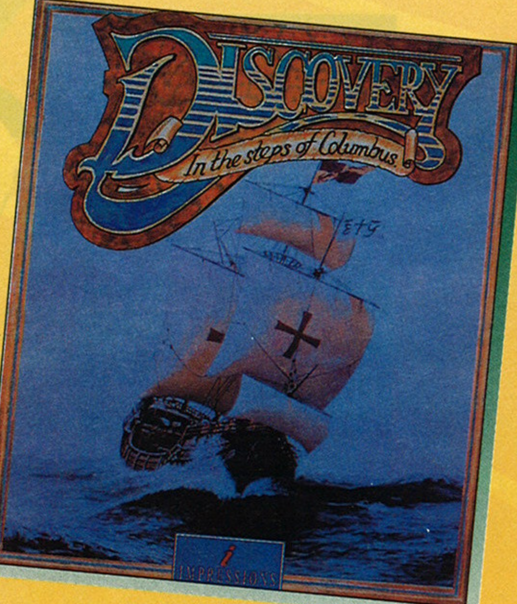
Nathalie Cagossi y Laurent Weill visitaron Super Juegos

Nos visitó Loriciel

El director de la firma **Loriciel**, Laurant Weill y Nathalie Cagossi, jefa de operaciones para Europa, visitaron la redacción de la revista Super Juegos para presentar las novedades que lanzarán próximamente. Entre los nuevos productos destaca el juego **THE ENTTY** que estará disponible para ordenadores y la consola **NEC CD-ROM**, ademas del arcade **JIM POWERD-Day**, simulación tridimensional mar, tierra y aire.

Otro Colón

EL DISCOVERY, IN THE STEPS OF COLUMBUS (Tras los pasos de Colón) es un simulador detallado de exploración y conquista, donde se pueden vivir aventuras con gran realismo y en el que los jugadores tienen que enviar barcos para descubrir nuevas tierras y fundar colonias. Una vez asentados es necesário crear una infraestructura, limpiar bosques, construir caminos etc. Está disponible para **Pc**, **Amiga** y **Atari ST**.



Viajar, descubrir y colonizar son los objetivoa



ELEGIDOS PA
SPORT
SEGA Master System
OLYMPIC GOLD
Barcelona'92
© 1988 COOB'92, S.A. TM
U.S. GOLD
OFFICIAL LICENSEE
COPYRIGHT © 1988, COOB '92™
" With the kind permission of the COOB '92, SA."
Licensed by Sega Enterprises Ltd., for play on the SEGA MASTER SYSTEM, MASTER SYSTEM II, and MEGA DRIVE with MASTER SYSTEM CONVERTER.
Coca-Cola
CHAMPIONS
THE OFFICIAL FOOTBALL GA
OF UEFA '92
SEGA
Master System
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES, LTD. for play on the SEGA MASTER SYSTEM, MASTER SYSTEM II, and MEGA DRIVE with MASTER SYSTEM CONVERTER.
¡ Empieza la cuenta atrás ! La gloria Olímpica llama a tu consola.
¡ No la defraudes !.
Prepara tus músculos para experimentar la más alta competición Olímpica en siete modalidades repartidas entre atletismo y natación.
¡ Corre a colgarte unas medallas ! El triunfo está en los que se mojan.
Reserva bien tus fuerzas. Llega la hora de la verdad.
Ha llegado el
Campeón.
¡Calienta en la
contra los mejo
el '92.
Regatea y pa
llenos de barr
cespedes. Tu eli
Siente la pasión
Las mieles del
THE OFFICIAL GAME OF
UEFA 92
Barcelona'92
Videojuegos Oficiales de los JJ.OO. de Barcelona '92
Unitros S.A.


RA LA GLORIA
SEGA
Master System™
&EUROPE™
ME
THE OFFICIAL GAME OF
UEFA 92
© 1987 UEFA
THE CHAMPIONSHIPS WIMBLEDON
WIMBLEDON
Licensed by The All England Lawn Tennis and Croquet Club, Wimbledon
Plays On : Master System, Master System II and Mega Drive/Genesis With Master System/Power Base Converter
momento de convertirte en
nda! Prepárate para jugartela
s equipos de futbol europeo en
en profundidad en campos
o en el más perfecto de los
s.
del gol. La euforia del público.
nfo. ¡Juega a ganador!
¡ Sólo puede quedar uno ! No hay sitio para la suerte.
Empuña tu PAD-Raqueta y sube a la red para arrasar al contrario.
Practica cuatro excitantes campeonatos en todas sus modalidades.
Singles y Dobles te someterán a su pressing total para sacarte del campo.
¡ Hazle un globo a tu mejor amigo ! Sácalo de la pista.
El triunfo está en bandeja.
UEFA FINALS
SVERIGE
ESPANA
ROMINIA
KYPROS
JUGOSLAVIJA
DEUTSCHLAND
NEDERLAND
ENGLAND
Vive una Aventura
SEGA

Antes que nadie

ESPECIAL ECTS 92

Y Londres se convirtió en una feria

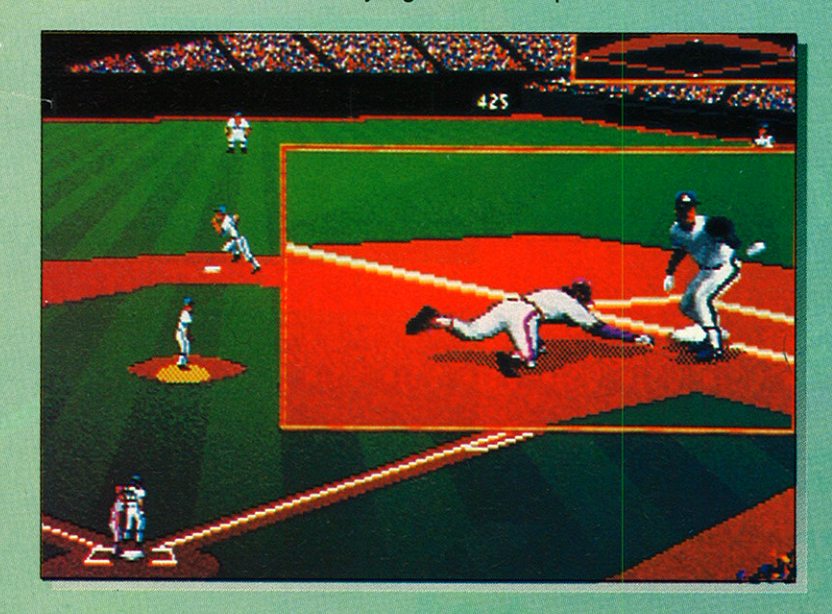
La European Computer Trade Show (ECTS) es una de las ferias más importantes de Europa. Todos los años el Business Design Centre de Londres, lugar donde se celebra el certamen, sirve de punto de encuentro para las compañías de videojuegos más prestigiosas del mundo y para presentar sus últimos lanzamientos. Super Juegos estuvo allí, y ahora ofrece cumplida cuenta de sus primicias.



Road and Track, lo más nuevo en carreras de coches.

Acolade

STAR CONTROL II. Se trata de una secuela del juego arcade/acción **STAR CONTROL**, ahora convertido en un juego de ciencia ficción/rol.
Lo más sorprendente es su concepción, ya que se han utilizado gráficos fractales y técnicas vectoriales. El juego estará disponible en ***PC***.



Hardball III, la última edición de uno de los juegos de béisbol más famosos.

HARDBALL III. Después del éxito alcanzado con **HARDBALL** y **HARDBALL II**, **Accolade** lanza una nueva versión de este famoso simulador de béisbol, con nuevas características y opciones, entre las que destaca los comentarios, de cada jugada, realizados por el comentarista Al MIchaels. El juego, de momento, sólo estará disponible en ***PC***.
ROAD AND TRACK. Un nuevo videojuego de carreras de coches. De momento sólo disponible en ***PC***.
Además, **Accolade** se ha introducido de lleno en la creación de videojuegos para la consola portátil ***GAMEBOY***. Algunos de los juegos que muy pronto estarán disponibles son: **ASTEROIDS, CENTIPEDE** y **MISSILE COMMAND.**

Core design Limited

Es una de las empresas que mayor crecimiento está experimentado en los últimos tiempos. Producen juegos para los ordenadores de 16 bit y para las consolas, en especial para ***SEGA MEGADRIVE***. Sus programas se caracterizan por un buen

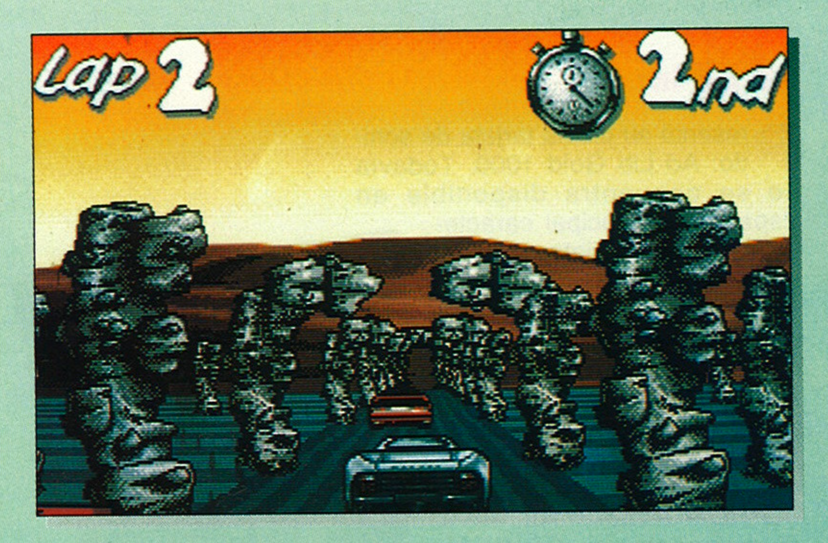




Foto superior: Jaguar Sports Racing 3D Driving es la primera incursión de Core Design en simuladores deportivos.

Foto inferior: De los creadores del fabuloso Heimdall nos llega Premiere, un juego de acción.

acabado. Algunos de los lanzamientos que están preparando para el presente año son:

JAGUAR SPORTS RACING 3D DRIVING. Una interesante carrera de coches en la que pueden simultanear dos jugadores compitiendo entre sí. El juego está basado en el Jaguar XJ220 y estará disponible en ***AMIGA Y ATARI ST***, sólo para las versiones que posean al menos un megabyte de memoria.

PREMIERE. Un juego de plataformas con scroll horizontal, programado por el mismo equipo creador de **HEIMDALL** El juego consta de seis niveles diferentes a través de los cuales debemos buscar un película de cine. Los niveles se desarrollan en distintos escenarios del estudio cinematográfico: oeste, horror, fantasía, dibujos animados y una película en blanco y negro. El juego estará disponible en ***AMIGA*** y ***ATARI ST***.

CURSE OF ENCHANTIA. Se trata de un juego de rol, el primero que lanza al mercado **Core**. Estará disponible en ***AMIGA, ATARI ST*** y ***PC***.

La segunda parte de Chuck Rock tiene como protagonista al hijo de Chuck, todo un reto para el pequeño.

CHUCK ROCK II - SON OF CHUCK. La segunda parte del acertado y simpático **CHUCK ROCK**. En esta ocasión el que ha sido raptado es el mismísimo Chuck y nadie mejor para rescatarlo que su pequeño retoño.

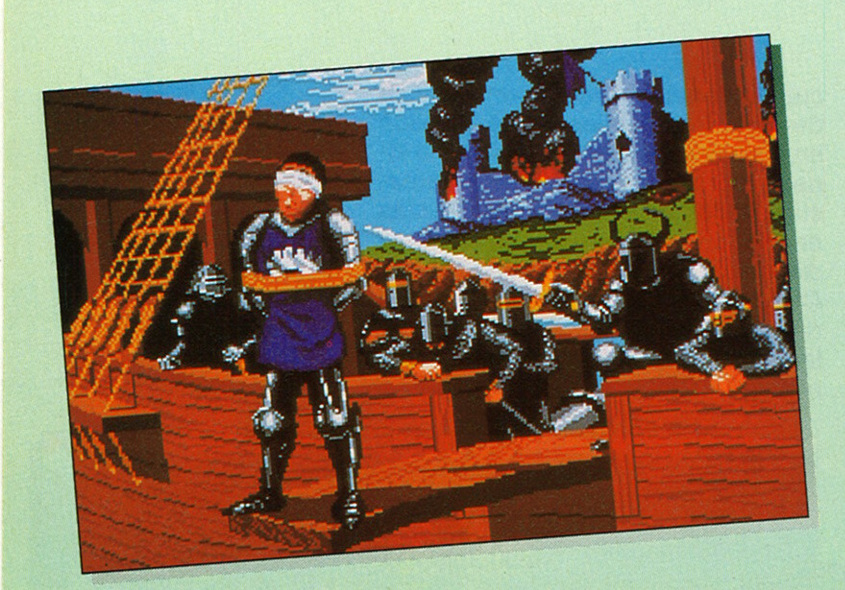
El hijo de Chuck tendrá que atravesar cinco niveles diferentes, divididos a su vez en zonas , al final de cada cual aparece un subjuego.

Lamentablemente tendremos que esperar hasta Noviembre para poder jugar con esta promesa. El lanzamiento del juego sólo está programado en ***ATARI ST*** y ***AMIGA.***

Electronics Arts

Es una de las empresas punteras en la edición de videojuegos de calidad para ordenadores y consolas. Tiene previsto un gran número de

Antes que nadie

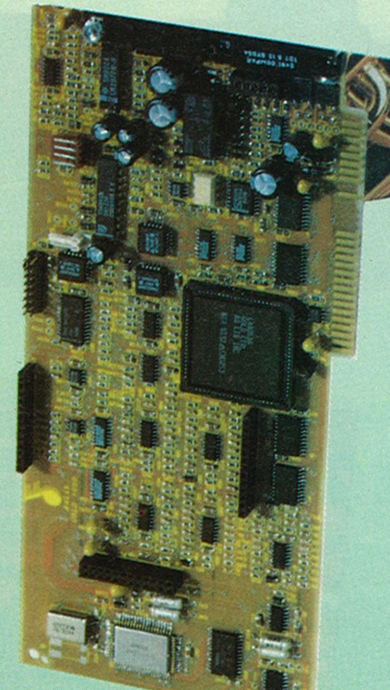


Rampart es uno de los próximos títulos que lanzará Electronics Arts.

lanzamientos para el presente año, entre los que se encuentran: **THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES: THE CASE OF THE SERRATED SCAPLEL *(PC)*, DESERT STRIKE: RETURN TO THE GULF *(MEGADRIVE)*, POWERMONGER *(MEGADRIVE)*, PGA TOUR GOLF *(PC WINDOWS)*, , HEROES OF 357TH *(PC)*, RAMPART *(PC)*** y **JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL *(AMIGA)***.

AD LIB Inc.

Presentó su última tarjeta de sonido: Ad Lib Gold 1000. Todavía no se encuentra disponible en España. La principal característica de esta tarjeta es su arquitectura abierta, está diseñada para ampliarse paulatinamente con una serie de módulos independientes que elevan la potencia de la placa a cotas hasta ahora inalcanzadas. Los módulos disponibles son: *Ad Lib Add On SCSI CD-ROM Adapter Kit*, sirve para conectar un ***CD-ROM***; *Ad Lib Add On Surround Sound Module*, crea efectos de sonido para los programas, y *Ad Lib Add On PC Telephone Answering System*, que convierte nuestro ordenador en un avanzado contestador automático.



Algunas de las características más destacables de esta tarjeta son: 20 voces estéreo, amplificador interno de 1.2 watios, MIDI (IN, OUT, THRU), y velocidad de muestreo de 44.1 KHz.

Los mejores del 92-ECTS

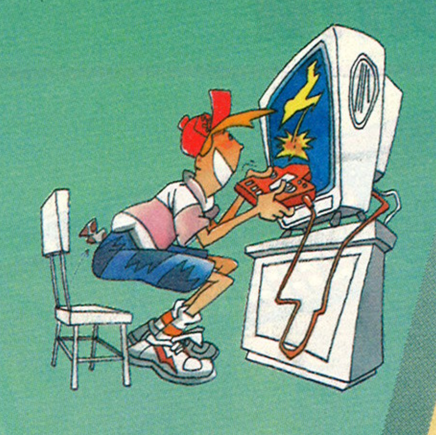
La European Computer Trade Show es una de las ferias de videojuegos más importantes de todo el mundo y la primera de Europa. Todos los años, desde su aparición, se realiza la entrega de Oscars al estilo de la academia de Hollywood, pero a diferencia de ésta, se premian las mejores compañías y videojuegos.
Además de los premios que se conceden todos los años, la presentación contó con un premio especial, ganó **SONIC THE EDGEHOG,** que votaron los telespectadores del programa de televisión The Going Live!. El palmarés de la competición fue el siguiente:

- Mejor juego en soporte : ***CD-ROM*: SIM CITY (Infogrames)**
- Mejor presentación: **3D CONSTRUCTION KIT (Domark)**
- Mejor programa de utilidad casera: **AMOS 3D (Mandarin Software)**
- Mejor programa de arte: **DELUXE PAINT IV (Electronic Arts)**
- Me jor sonido: **WING COMMANDER II (Accolade)**
- Mejores gráficos: **WING COMMANDER II (Accolade)**
- Mejor juego de acción: **LOTUS TURBO CHALLENGE II (Gremlin)**
- Mejor aventura/*rol*: : **EYE OF THE BEHOLDER (SSI)**
- Mejor simulador: **RAIL ROAD TYCOON (Microprose)**
- Mejor juego de deportes: **JIMMY WHITE´S WHIRLWIND SNOOKER**
- Juego más original: **CIVILISATION (Microprose)**

COMPUTE!: **STACKER**
LOG-IN: **4D BOXING (Mindscape)**

- Juego del año: **LEMMINGS (Psygnosis)**
- Premio del programa GOING LIVE!: **SONIC THE EDGEHOG (Sega)**
- Mejor videojuego: **SONIC THE EDGEHOG (Sega)**
- Empresa de software del año: **MICROPROSE**
- Empresa de hardware del año: **SEGA**

En pantalla



ESPECIAL JUEGOS DEPORTIVOS

EL RETO DE BARCELONA 92

Diversos fabricantes para ordenadores y consolas han afrontado el reto de programas deportivos con el aliciente de los próximos Juegos Olímpicos de Barcelona. Es obvio que para nosotros tienen un significado especial y un doble atractivo. Entre todos ellos, el de U.S. Gold para las consolas Sega es el único licenciado por el C.O.O.B. y aquel que puede lucir en su cabecera el anagrama y los aros olímpicos,
Los alicientes de unos y otros programas son distintos. Sega, a través del OLYMPIC GOLD, ofrece novedades gráficas en el tiro con arco y originalidad en la natación. Nintendo, con el TRACK & FIELD IN BARCELONA, se ha ocupado en adaptar fórmulas anteriores que funcionan como conjunto.
Erbe presenta OLIMPIADAS 92 , únicamente con disciplinas gimnásticas, para ordenadores.
Por último, Dro tiene previsto para diversos sistemas de ordenadores personales el lanzamiento de un programa que contiene la opción de treinta disciplinas diferentes.







En las olimpiadas existen disciplinas que se practican tanto al aire libre como en pabellones cubiertos



Nintendo: deportivo

TRACK & FIELD IN BARCELONA

La nueva cara de los Juegos Olímpicos

El conocido juego Track & Field ha sido actualizado y mejorado para estar a la altura de los Juegos de Barcelona. Recoge un total de ocho pruebas donde se mezclan velocidad, resistencia, habilidad, fuerza y puntería. Además ofrece la posibilidad de batir el récord mundial de la especialidad y competir contra la computadora u otra persona en los dos niveles posibles: principiante y experto.

Se puede seleccionar la prueba en la que se quiere participar primero pero, para acceder a la siguiente modalidad, hay que clasificarse según el registro que se haya establecido para cada disciplina.

Velocidad y fuerza

Cada prueba se caracteriza por exigir unas facultades concretas para su realización. Los 100 metros lisos abren el fuego. Consiste en una carrera contra otro atleta que puede ser manejado por la computadora o por otro jugador. Para clasificarse no es necesario ganar la carrera, basta con cruzar la meta antes del tiempo límite establecido.

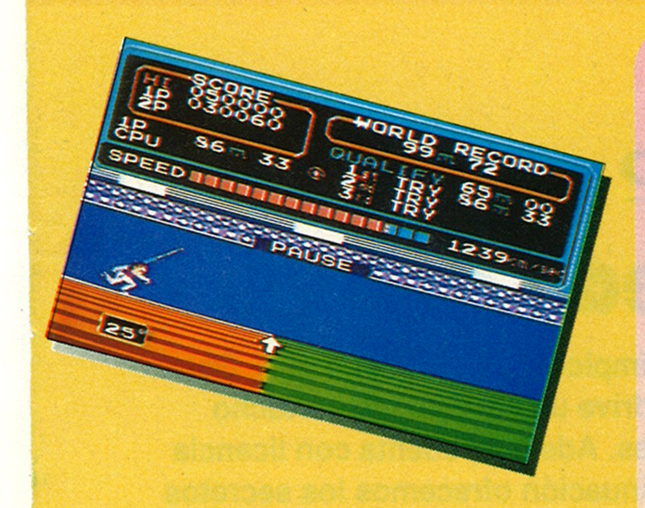
En la modalidad de 110 metros vallas se mezclan la velocidad con la agilidad y la fuerza para saltar los obstáculos y hacer un buen tiempo que posibilite el acceso a la siguiente prueba.
La fuerza adquiere mayor relevancia en el lanzamiento de jabalina, pero también es necesario coger un buen impulso; el ángulo de tiro más apropiado para lograr una mayor distancia es de 45 grados. Atención a los topos que salen de debajo de la tierra, pueden dar puntos extra.

Habilidad y puntería

Combinando la fuerza con la habilidad podemos clasificarnos sin



excesivos problemas en las tres pruebas de salto que incluye el programa de **TRACK & FIELD:** el salto de longitud, en el que no se debe pisar la línea de salto para que éste no



sea nulo, el triple salto, que es una interesante prueba en la que disponemos de tres intentos para conseguir el registro mínimo establecido, y la tercera prueba que pasa por ser la más dura de toda la competición. En el salto de altura cualquier roce con el listón puede tirarlo y dar al traste con tus opciones. Para superarlo debes variar el ángulo de salto en el aire varias veces hasta sobrepasar la barra con limpieza.
En las especialidades de salto existen tres intentos para lograr la clasificación.
En el tiro al plato, además de buena puntería, es imprescindible tener unos reflejos muy rápidos ya que los blancos salen de ambos lados de la pantalla a gran velocidad. Lo mejor es disparar cuando estén encuadrados en la parte superior del monitor.
El tiro con arco es la prueba más divertida e interesante de todas. Dispones de ocho flechas para lanzarlas sobre una diana móvil y la puntuación que obtengas en cada tirada se sumará hasta alcanzar el total de las ocho flechas. Al comienzo se elige la fuerza del viento que desviará la flecha en la dirección que marque en la pantalla. En la parte superior derecha de la misma se ve una perspectiva frontal de la diana para que se aprecie mejor el punto exacto del lanzamiento. Algunas veces, tras conseguir dar en el centro justo del blanco, saldrá un chico con una manzana en la cabeza. Si se consigue atravesarla se obtienen puntos. ▲

ALBERTO PASCUAL

El asombro del estadio

El primer juego deportivo que nos impactó a todos fue el **HYPERSPORTS**. En la máquinas recreativas no se atisbaba el sustituto del **PAC MAN** cuando aparecieron en pista los atletas. Constaba de cinco pruebas y en cada una de ellas teníamos que hacer una marca mínima de clasificación para continuar en el juego. El primero era una carrera de cien metros lisos y con ella se puso de manifiesto lo que más tarde se conocería como el "rompe mandos"; es decir, había que mover el *joystick* de un lado a otro constantemente para conseguir un buen tiempo.
Cien metros lisos, salto de longitud, 110 metros vallas, lanzamiento de peso y de martillo. Cinco pruebas exigentes que pronto pasaron a los ordenadores y a la consola ***Atari***. Poco después llegó la sensación: coincidiendo con los Juegos Olímpicos de Los Angeles de 1984 **Epyx** lanzó el **SUMMER GAMES**. En este caso, la velocidad con los mandos cedió el paso a la imaginación y, de la consola ***Colecovision,*** se extendió a los ordenadores desde la plataforma del ***Commodore 64***.
Fue una nueva dimensión en los juegos deportivos que, desde el decatleta Daley Thompson, ha llegado hasta nuestros días en decenas de variantes que van desde el estadio o la piscina olímpica hasta curiosas y extravagantes disciplinas.



TRACK & FIELD te recordará bastante a la clásica máquina de ls olimpiadas que todos conocimos en las salas de juegos recreativos.



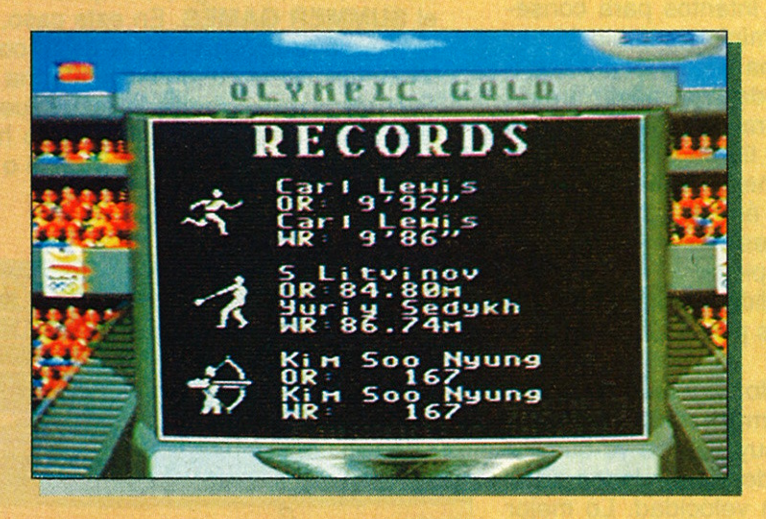
Mega Drive: deportivo

OLYMPIC GOLD

A la búsqueda del oro

Con motivo de los Juegos Olímpicos de Barcelona, U.S. Gold ha decidido sacar para Megadrive un entretenido cartucho con siete disciplinas diferentes. Además, cuenta con licencia oficial del C.O.O.B 92. A continuación ofrecemos los secretos para llegar a lo más alto del podio.

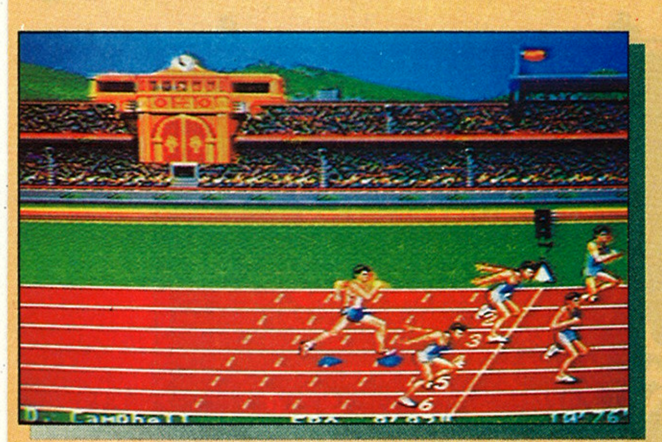
Su contenido permite participar en siete deportes diferentes: 100 metros, 110 metros vallas, tiro con arco, salto con pértiga, salto de trampolín, lanzamiento de martillo y, por último, natación. No se puede pedir más.
También hay una importante opción dentro del juego, ya que existe la posibilidad de elegir el idioma. Se ofrecen hasta 8 lenguas diferentes, desde el portugués -representado por la bandera brasileña- hasta el sueco y, como no, el español. Esperemos que cunda el ejemplo.
Entre las opciones que ofrece se encuentra también la de récords olímpicos Veremos nombres tan importantes como el de Carl Lewis o Sergei Bubka.



En la opción Records olímpicos veremos los mejores tiempos y puntuaciones de las modalidades que cubre el juego.

Empieza el espectáculo

Dentro de la competición tenemos tres niveles diferentes: regional, nacional y olímpico. También podemos elegir el número de jugadores: de 1 a 4.
Una vez elegidos niveles y participantes, escogeremos las modalidades en que deseamos competir. También, si queremos entrenar se nos ofrece esta opción, lo que siempre es aconsejable debido a la complejidad de alguno de los deportes.
El sistema para hacer correr a los deportistas es parecido al de otros juegos de este tipo. Así, tenemos que pulsar dos teclas alternativamente y todo lo rápido que podamos para hacer avanzar al jugador.
En cuanto al desarrollo de los deportes, cuando se juega en solitario, hemos de pasar por fases de clasificación y, según el tiempo o puntuación que hagamos, pasar a la siguiente. Así hasta llegar a la final, en la que debemos luchar a fondo para alcanzar la codiciada medalla.



Los colores del deporte

Los gráficos de este programa tienen una calidad excepcional ya que han desarrollado con gran exactitud tanto los movimientos de los deportistas como el *scrolling* de los fondos. Incluso se han utilizado los colores precisos para adornar todo el trabajo en la forma que un acontecimiento de esta magnitud se merece.
El sonido es bueno y no se hace pesado, lo que completa unos efectos sonoros bastante prácticos. Todo ello redunda en una mayor calidad del juego.
En resumen, **OLYMPIC GOLD** es un



Tanto los gráficos como el desarrollo de los movimientos son de gran calidad.

juego sorprendemente atractivo como para enarbolar la bandera de una causa oficial. **Sega** y el C.O.O.B. han elegido bien y no se trata únicamente de cubrir el expediente y forzar las ventas aprovechándose del tirón de un acontecimiento popular.

LUIS ECHARREN

Los juegos de invierno

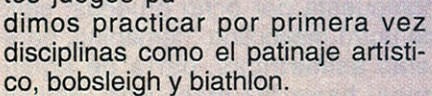
Las primeras disciplinas olímpicas que aparecieron en juegos de ordenador, aparte de algunos deportes tan populares como el fútbol y el baloncesto, tuvieron que ver con la Olimpiada Blanca. El esquí y el hóckey sobre hielo fueron los pioneros.

La consola ***Atari 2600*** fue la primera en disponer de un cartucho con distintas variedades de esquí que abarcaban desde el slalom al descenso. Fue diseñado por los primeros creadores incorprados por **Activision**, estructura empresarial independiente creada por varios programadores que, hasta entonces, habían permanecido en la disciplina de la casa madre.

Después, con una calidad de gráficos sensiblemente superior apareció un programa para la ***Intellivision*** que, en España, fue elegido para llevar a cabo diversos concursos en ferias monográficas. La aparición del ordenador y el éxito del **SUMMER GAMES** fueron suficientes para que los mismos programadores de este último pusieran en marcha el **WINTER GAMES**, al que siguió una segunda parte y otros sucedáneos menos notables que desembocaron en el **SUPER SKI**.



Gracias a estos juegos pudimos practicar por primera vez disciplinas como el patinaje artístico, bobsleigh y biathlon.



Para sacar ventaja

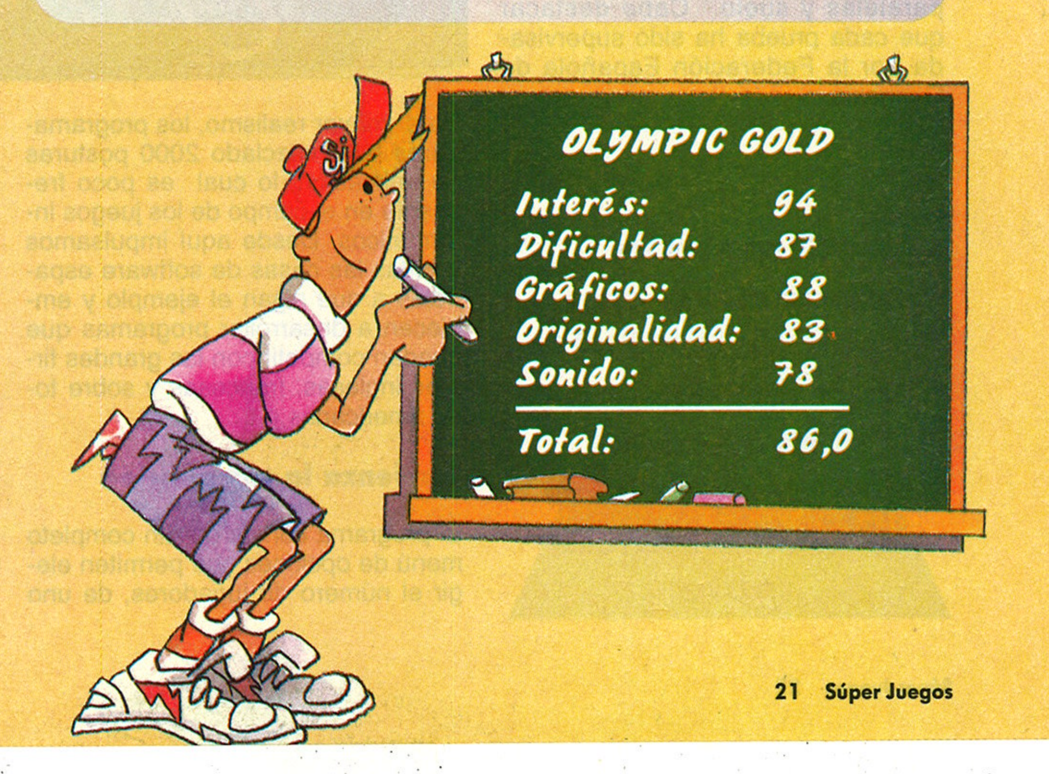
Dentro de cada disciplina, el propio juego te indica qué debes hacer en cada momento. Pero, aunque los trucos están contenidos dentro del programa, hay algunas cosas que no se deben olvidar.

Por ejemplo, en natación, las pulsaciones del botón C deber ser casi imperceptibles. Al pulsar alternativamente los botoNes A y B cuando se toca con los pies en la pared, se coge mayor impulso.

En tiro con arco hay que estar muy atentos al tiempo. Detenernos demasiado en un lanzamiento para asegurar el disparo puede resultar peligroso.

Si de saltar vallas se trata, hay que pulsar el botón C cuando nuestro atleta esté muy próximo al obstáculo. De otra forma, la caída está asegurada.

En pértiga asegúrate de haber batido a todos tus rivales para intentar nuevos récords. Primero debe estar la victoria y luego la marca conseguida. Esta última llegará por sí sola.



A examen

OLIMPIADAS 92

La disciplina de la gimnasia

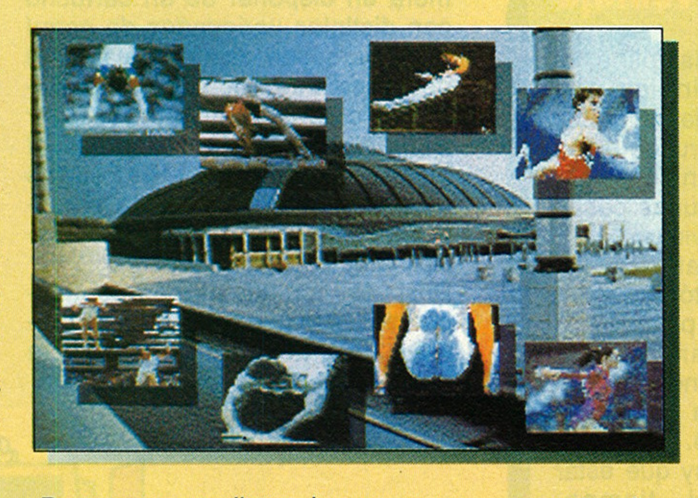


Topo Soft se suma al acontecimiento olímpico y lanza al mercado este juego de gimnasia deportiva, prueba hasta ahora desconocida en el mundo de los video-juegos . Además es el único realizado por una firma de software española con motivo del año olímpico.

La gimnasia deportiva es una de las disciplinas olímpicas más espectaculares, por lo que recomendamos que rápidamente os iniciéis en esta modalidad para que os mováis con soltura y rapidez y accedáis cuanto antes a la élite.

El programa se basa en una liga compuesta por ocho pruebas: salto de potro masculino, femenino, paralelas asimétricas, barra de equilibrios, barra fija masculina, anillas, paralelas y suelo. Cabe destacar que cada prueba ha sido supervisada por la Federación Española de Gimnasia.

Gimnasia deportiva con sello español adornada con gráficos digitalizados de deportistas de élite



En la gimnasia deportiva encontraremos diferentes modalidades, entre las cuales se puede elegir en cual competir.

Para mayor realismo, los programadores han mezclado 2000 posturas de animación, lo cual es poco frecuente en el campo de los juegos informáticos. Desde aquí impulsamos a todas las casas de software españolas a que sigan el ejemplo y empiecen a desarrollar programas que puedan competir con las grandes firmas inglesas, francesas y sobre todo americanas.

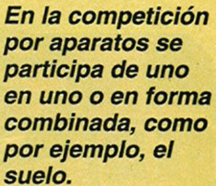
Comienza la competición

El programa consta de un completo menú de opciones que permiten elegir el número de jugadores, de uno a cuatro; los equipos, en total ocho incluida España, y, por último, entrenamiento o competición.

Para cada una de las modalidades tenemos tres intentos en los que se otorga una puntuación. Así, la clasificación se obtiene escogiendo el mejor tiempo de las tres pruebas de cada equipo.

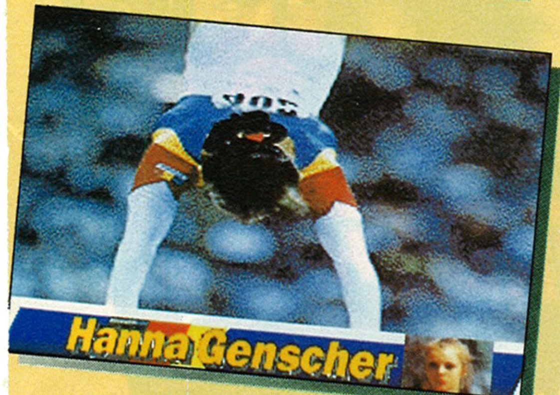
La mecánica del juego ha sido simplificada mediante un sistema de iconos que posibilita ciertos movimientos simplemente pulsando el ratón o el teclado, las dos opciones de juego de este programa. En cada modalidad tenemos un número de iconos representativos de la acción que





En la competición por aparatos se participa de uno en uno o en forma combinada, como por ejemplo, el suelo.





puede realizar el deportista en cada momento (dar una vuelta, saltar, botar en el trampolín, etc).

Diseño digitalizado

Para el diseño gráfico los programadores han optado por imágenes digitalizadas, con gran resolución y colorido. Todo ello hace del programa uno de los mejores realizados hasta ahora en nuestro país. Además, cada equipo que se elige tiene digitalizada una imagen del deportista que compite. Cabe destacar que todos ellos son sobradamente conocidos en el mundo del deporte de élite.

Otro aspecto importante del juego es el sonido, que ha sido realizado por *Big Toxic,* componente del grupo español Fangoria. Para el desarrollo de los efectos sonoros han escogido *samplers* de deportistas en competición real, por lo que sobra decir que son excelentes.

CARLOS YUSTE

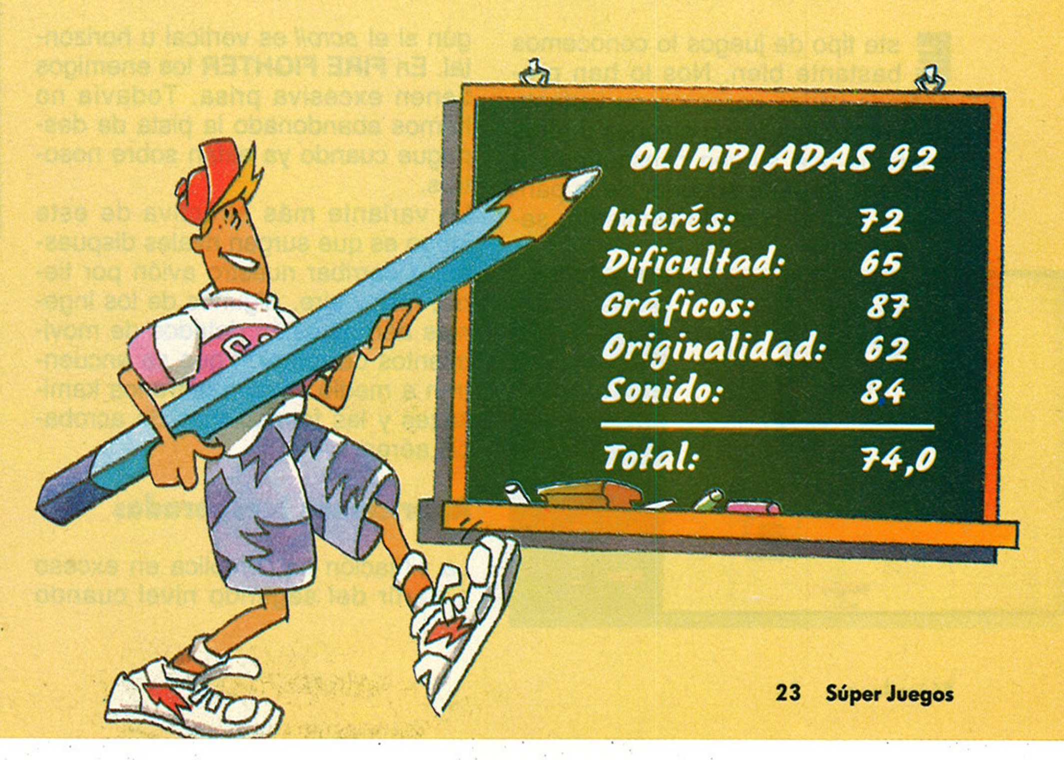
Tradiciones y folclore



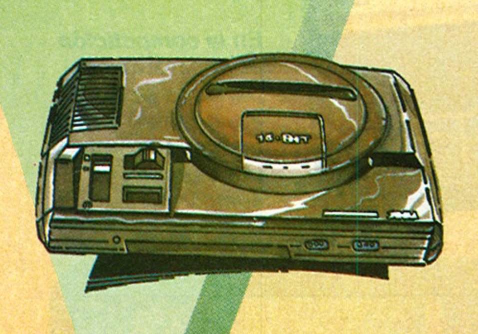
El intento de conseguir el circense más difícil todavía ha servido de acicate a los distintos fabricantes. En su búsqueda olímpica han llegado a disciplinas que difícilmente podremos ver algún día en el calendario de unos Juegos. Después de anotarse el éxito con sus dos entregas del **SUMMER GAMES, Epyx** rebuscó por los cinco continentes para obsequiarnos con variantes locales que, en su gran mayoría, proceden de tradiciones arraigadas o de folclorismos localizados en un área determinada.

Los programas titulados **WORLD GAMES** ofrecen deportes tan minoritarios e interesantes como el "caber toss", o lanzamiento de troncos en Escocia, el sumo o el salto del ángel en los acantilados de Acapulco. Los programadores, a buen seguro, desconocen los aizkolaris vascos y su destreza en partir troncos.

Desde ese momento proliferaron las incursiones en disciplinas nuevas o que rayan en la invención. Desde los modernos **CALIFORNIA GAMES** a los supuestos **WESTERN GAMES,** o juegos de habilidad practicados en el Lejano Oeste, todo vale con tal de alimentar nuestras ansias de competición y los retos que suponen las más rabiosas novedades.



OLIMPIADAS 92	
Interés:	72
Dificultad:	65
Gráficos:	87
Originalidad:	62
Sonido:	84
Total:	74,0



Mega Drive: arcade

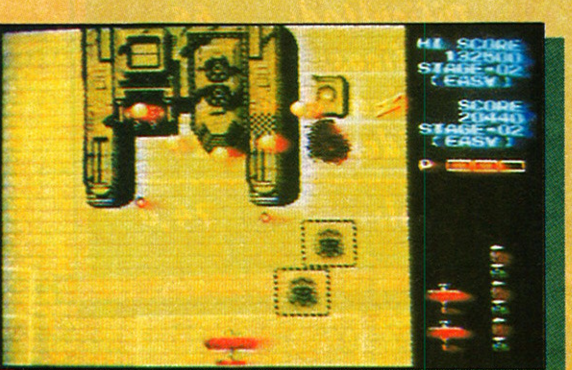


FIRE SHARK

Guerra por tierra, mar y aire

Al mando de nuestro avión debemos disparar contra todo lo que se desplace por la pantalla, bien sea por tierra, mar o aire. El objetivo es llegar lo más lejos posible en un programa que aprovecha las posibilidades de los scrolls horizontales y verticales.

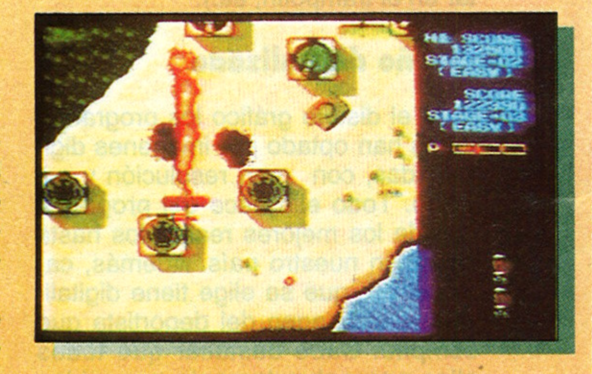
Este tipo de juegos lo conocemos bastante bien. Nos lo han presentado varias veces en su variante de marcianitos o con aviones u otros aparatos que surgen constantemente desde la parte superior de la pantalla o por el costado izquierdo, según si el *scroll* es vertical u horizontal. En **FIRE FIGHTER** los enemigos tienen excesiva prisa. Todavía no hemos abandonado la pista de despegue cuando ya están sobre nosotros.



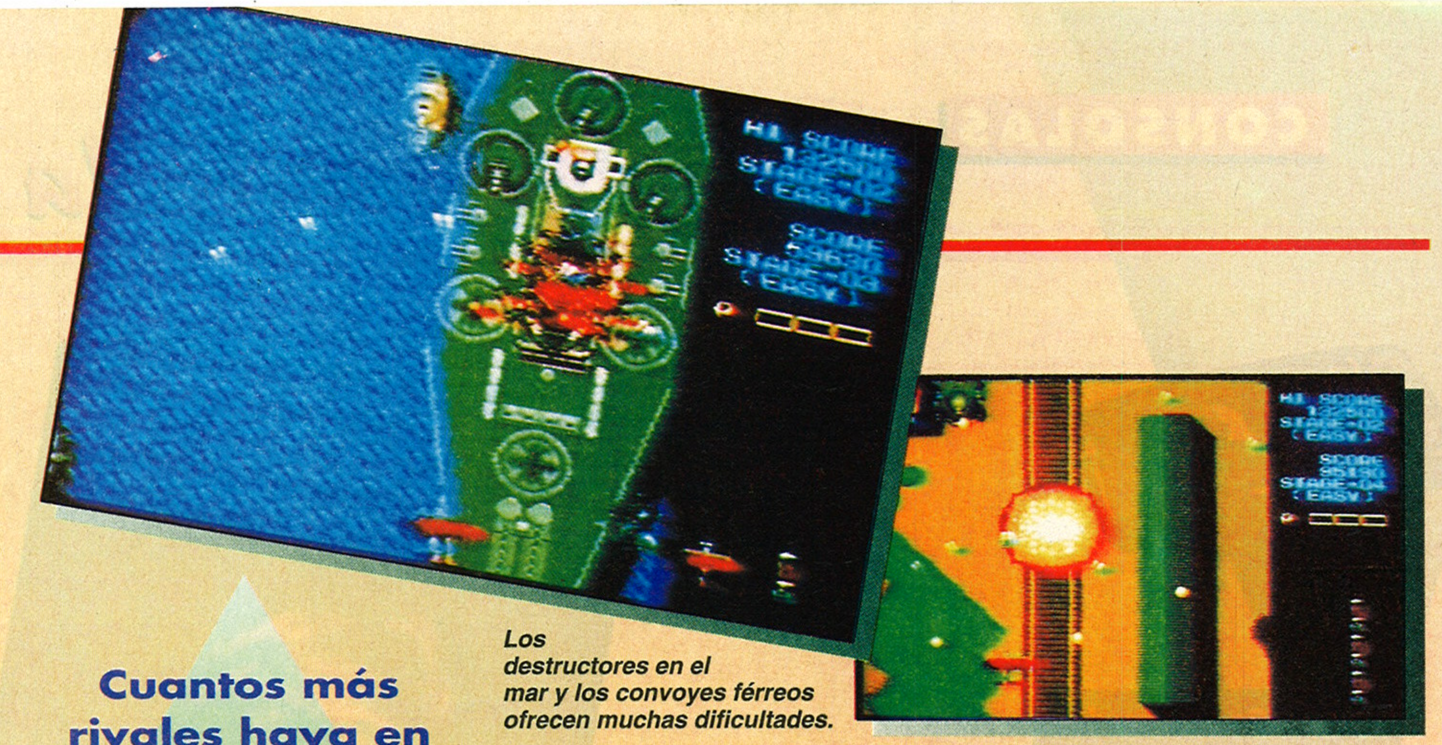
La variante más atractiva de este juego es que surgen rivales dispuestos a derribar nuestro avión por tierra, mar y aire. Algunos de los ingenios aéreos están dotados de movimientos de rotación que se encuentran a medio camino entre los kamikazes y las formaciones de acrobacia aérea.

Apariciones inesperadas

La situación se complica en exceso a partir del segundo nivel cuando aparecen los barcos y encontramos aviones que describen extraños movimientos que se hacen todavía más rebuscados un poco después. Así, en el tercer nivel aparecen enemigos marítimos que salen de la parte de abajo de la pantalla, exactamente



Según se avanza puede mejorarse el armamento. Los rayos rojos y verdes son muy poderosos.



Los destructores en el mar y los convoyes férreos ofrecen muchas dificultades.

Cuantos más rivales haya en pantalla menos posibilidades tienes de salir ileso

por nuestra retaguardia, mientras que en el siguiente aparecen aviones en horizontal, desde la parte baja del lateral derecho, que no dejan de disparar un solo instante.

Para derribar a todos ellos contamos con armas cada vez más avanzadas y eficientes conforme recogemos los circulitos con las letras "P" y "S" que aparecen en la pantalla tras derribar a ciertos enemigos o con una especie de piedras preciosas brillantes de distintos colores. La importancia de obtener mejor armamento salta a la vista. Si al principio necesitamos dos disparos para eliminar tanques o lanchas rápidas -con el primero se les desarma y con el segundo se les destruye-, poco después sólo necesitaremos uno, lo que nos habilita mayor cantidad de tiempo para invertirlo en otros ingenios que también tienen aviesas intenciones.

Naturalmente, existe un disparo especial, esta vez en forma de bomba que elimina, como viene siendo habitual en estos juegos, a todo lo que está en pantalla cuando se utiliza. Es limitado y, como ya sabemos por experiencia de otros programas, hay que utilizarlo preferentemente al final de cada nivel, cuando los enemigos aparecen en mayor número para proteger al buque o al avión insignia que siempre resulta más difícil de superar.

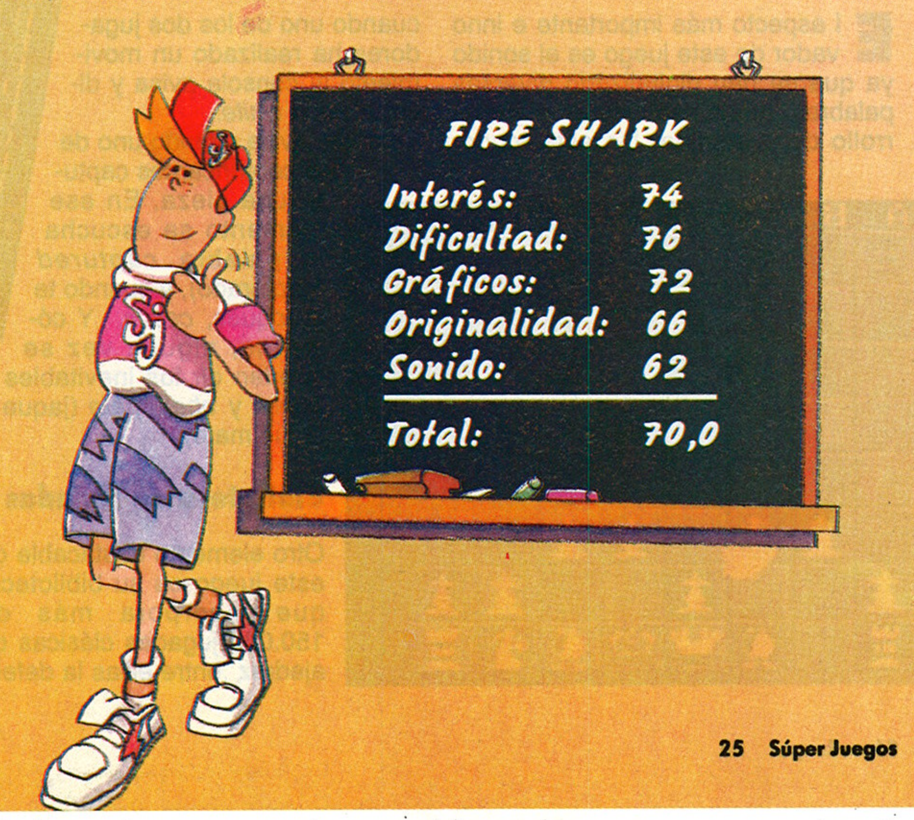
Para mejorar nuestra puntuación hemos de recoger una especie de rayos que quedan sueltos por la pantalla cuando destruimos diversos objetos, especialmente torretas anti aéreas.

JUAN P. DE CASTRO

Para sacar ventaja

No te obsesiones por coger las letras que mejoran la capacidad de disparo. Normalmente, rebotan contra los bordes de la pantalla y siempre habrá una ocasión para hacerte con ellas sin exponer demasiado tu avión.

Cuando seas alcanzado por algún disparo o choques contra algún kamikaze, tardarás un breve lapso de tiempo en explotar por lo que dispones de un par de segundos preciosos que, en algunos casos, pueden ayudarte a superar el nivel o a continuar desde una situación más asequible que esa otra que te ha dado tantos quebraderos de cabeza. Siempre que te alcancen, dispara una de tus bombas. Empezarás con el arsenal completo otra vez y, por lo menos, son puntos que llevas ganados.





Game Gear: arcade

THE CHESSMASTER

Kasparov en casa

Los amantes de este deporte ya conocen la versión para PC de este magnífico programa. Ahora Sega ofrece la posibilidad de jugar en cualquier sitio gracias a este cartucho de Game Gear. Así, con muchas horas de práctica, llegaréis a la altura de Kasparov, Karpov, o de nuestro campeón Miguel Illescas.

El aspecto más importante e innovador de este juego es el sonido ya que se han digitalizado diversas palabras, fundamentales en el desarrollo de la partida. De este modo, cuando uno de los dos jugadores ha realizado un movimiento la consola avisa y dice, *black* o *white*. También avisa cuando uno de los contrincantes captura una pieza. En ese momento se escucha la palabra *captured* (capturado), y cuando te enroques, *castle*. Y cómo no, alguna vez se pueden oir los inevitables *check* y *chek-mate* (jaque y jaque mate).

Biblioteca de jugadas

Otro elemento destacable de este juego es su biblioteca, que incorpora más de 150.000 jugadas clásicas de ajedrez ,entre ellias la defensa siciliana, el gambito de rey, Ruy López, la defensa India y la Gunfeld. Antes de realizar la jugada es conveniente consultar la pantalla de consejos.

Pero si algo destaca de este juego son la cantidad de opciones que po-

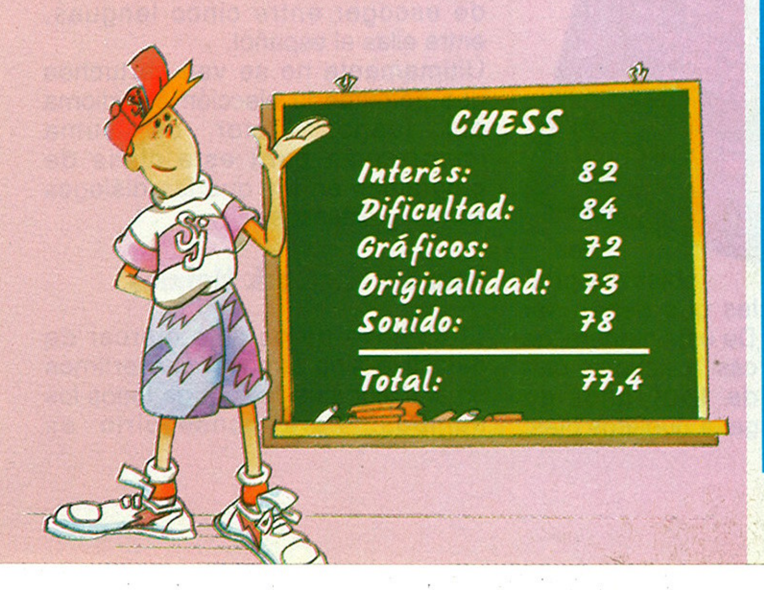
Escoge bien tus jugada, aperturas y variantes. el desarrollo final del juego sólo depende de tí y tu inteligencia.

see. **THE CHESSMASTER** permite elegir entre 16 niveles de dificultad, pero cuanto más alto es el nivel más larga resulta la duración de la partida.
Dentro del menú de acciones, el programa permite elegir el número de jugadores, ver jugadas anteriores y diseñar la pantalla. También es posible cambiar los bandos, ofrecer tablas y grabar el juego.

Un computador de ajedrez en tus manos. auténtico maestro de este deporte que está a la altura de los campeones rusos

En cuanto al diseño es discreto pero conseguido. El tablero está realizado en dos tonos de azul, uno para las casillas blancas y otro para las casillas negras. Los gráficos de las piezas están bastante bien, suficiente para distinguir unas de otras. Todo ésto, unido al magnífico sonido hacen de **THE CHESSMASTER**, un completísimo juego de ajedrez.

CARLOS YUSTE



CONSOLAS

En pantalla

Mega Drive: arcade educativo

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?

Viaje por el tiempo

La agencia de detectives ACME te invita a entrar en su equipo de investigadores. Con la ayuda de la máquina del tiempo deberás moverte a través de distintas épocas y países del mundo a la caza y captura de Carmen Sandiego y sus secuaces de V.I.L.

Este cartucho de **Electronic Arts** convierte la *Mega Drive* en una divertida y educativa máquina del tiempo dotada de una amplia base de datos. Así, Carmen Sandiego y sus dieciseis compañeros de fechorías te obligan a viajar por Perú, España, Estados Unidos y otros muchos lugares a lo largo de diferentes épocas, de las que el propio juego proporciona breves referencias históricas, culturales y sociales del país y el momento cronológico en el que te encuentres. En cada misión debes recuperar valiosos objetos que los miembros de V.I.L. han robado. Las joyas de la Corona Inglesa, el sombrero de Napoleón, y otros muchos trofeos históricos de gran valor para la humanidad serán los objetivos principales que deben ser recuperados. De esta manera, es posible recorrer casi cincuenta países a lo largo de 1500 años de Historia, hasta llegar a nuestros días.



A lo largo de tus investigaciones te encontrarás con importantes personajes como Mohandas Gandhi y con diferentes escenarios, como la India



Tu misión es capturar a los miembros de V.I.L., organización internacional de ladrones que te pondrá en más de un aprieto.

La caja con el juego, además del cartucho, contiene dos regalos: un reloj y una enciclopedia de bolsillo en inglés, muy recomendable para aquellos que dominen este idioma, pues será muy útil en el transcurso del juego.

Una nota importante que hace a este programa casi único es la posibilidad de escoger entre cinco lenguas, entre ellas el español.

Ultimamente no se ven cartuchos que permitan la elección del idioma del juego, factor de suma importancia para esta clase de programas en los que los diálogos son muy extensos.

Casi un Sherlock Holmes

El objetivo no es sólo ejercer de detective sino también convertirnos en el mejor investigador de todos los tiempos. Para conseguirlo es



En tus diversos viajes por el tiempo conocerás las claves históricas de diferentes países en diferentes épocas.

necesario realizar con éxito 80 misiones. Pero las cosas no van a ser fáciles, ya que este juego es de inteligencia y no de habilidad, lo que permite aprender mientras se juega con **CARMEN SANDIEGO.**



El desarrollo del programa, al igual que en sus anteriores ediciones, consiste en seguir pistas obtenidas en el curso de las investigaciones. Cuantas más misiones se resuelvan, más difíciles resultarán los casos y más confusos los indicios. Los gráficos dotan al programa de una buena calidad gracias a su cuidada elaboración y diseño, con lo que la persecución de los ladrones será mucho más agradable.

El sonido se reduce a simples efectos que acompañan al jugador en sus misiones y le ayudan en todo momento a conocer el lugar donde se encuentra y qué es lo que hace.

Imaginación, entretenimiento y conocimientos geográficos e históricos son los tres puntos reseñables de este juego, que aporta a la mera diversión un toque educativo, nunca desdeñable.s.

CARLOS YUSTE

Para sacar ventaja

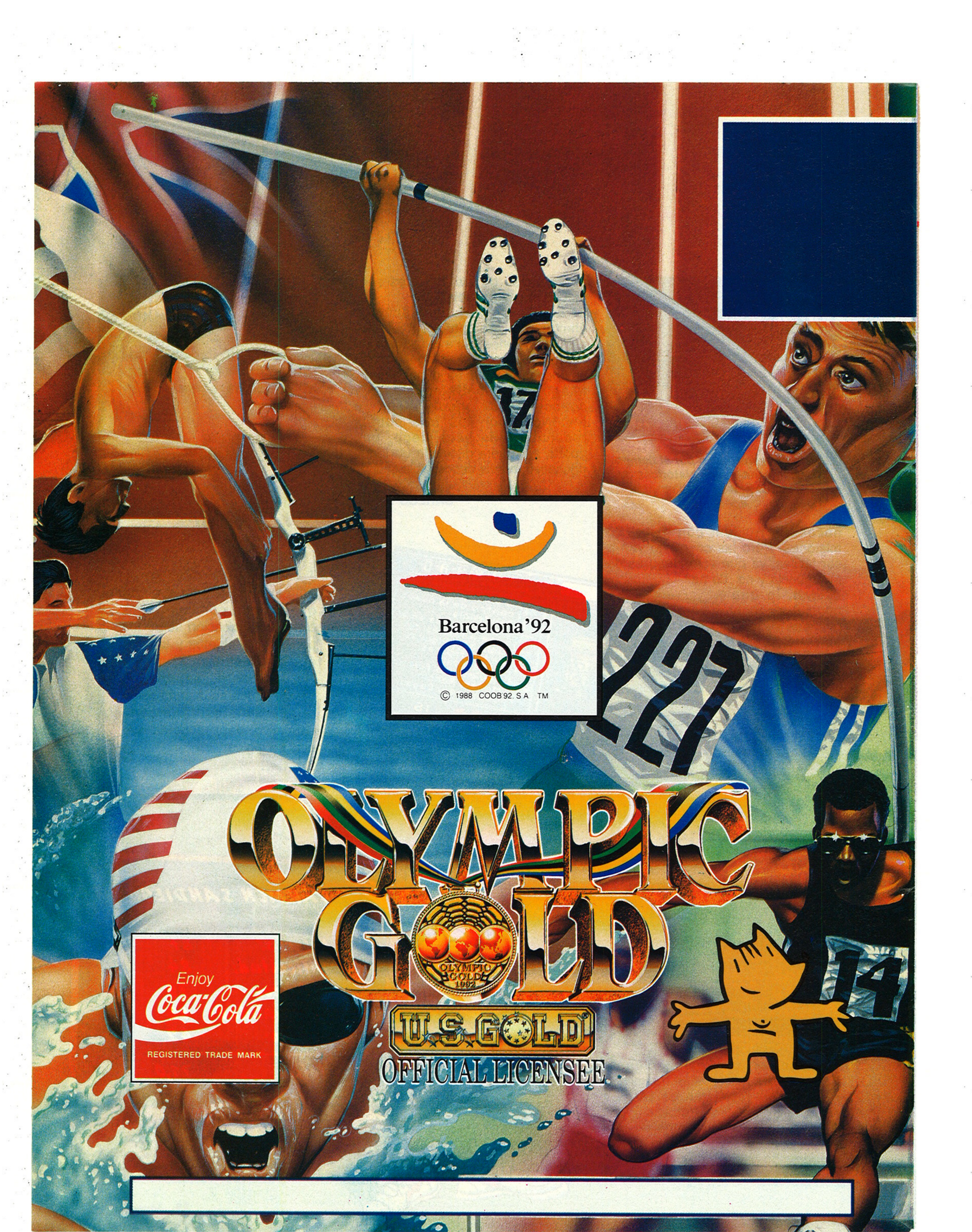
Te ofrecemos algunas de las claves para llegar a ser inspector de tiempo. Introdúcelas en la opción password:

DJFLNKB
LJPXPNM
LLPXRPM
XXPXJSB
GBKBPDN
XPXDKDM
XPXGLND

También es aconsejable utilizar alguna enciclopedia que tengas por casa para obtener información sobre los personajes, objetos y lugares que aparecen en el juego. Naturalmente, es posible utilizar la que acompaña como regalo a este arcade educativo, pero recuerda que está en inglés.

La lucha contra el tiempo no será ningún problema si utilizas tu inteligencia y una buena enciclopedia

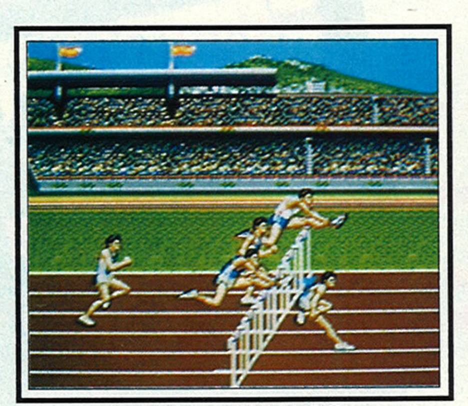




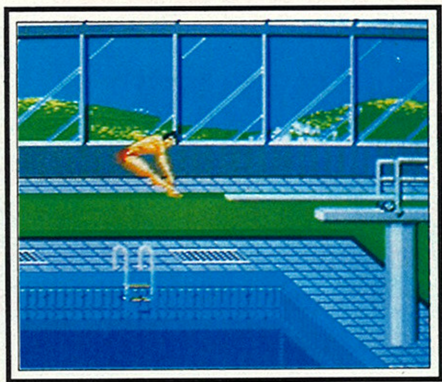
Barcelona'92
© 1988 COOB'92 S.A TM
OLYMPIC GOLD
OLYMPIC GOLD 1992
U.S. GOLD
OFFICIAL LICENSEE
Enjoy
Coca-Cola
REGISTERED TRADE MARK

OLYMPIC GOLD. EL RETO

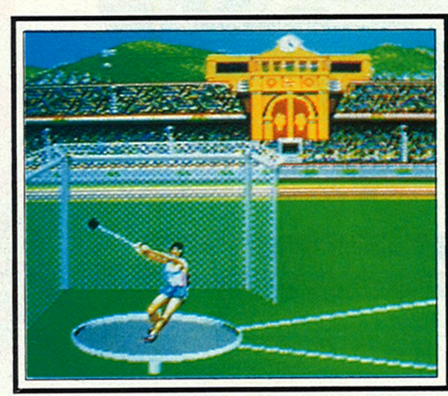
Experimenta la emoción, excitación y el verdadero espíritu del mayor acontecimiento deportivo de la historia. Experimenta Olympic Gold, no hay mayor honor que representar a tu país compitiendo contra la flor y nata de los mejores deportistas del mundo, y conseguir los más apreciados triunfos.
Olympic Gold, un total de siete competiciones olímpicas son el reto para llegar a la cumbre.
Si quieres conseguir el éxito necesitarás valor, fuerza, habilidad y determinación ¡acéptalo!



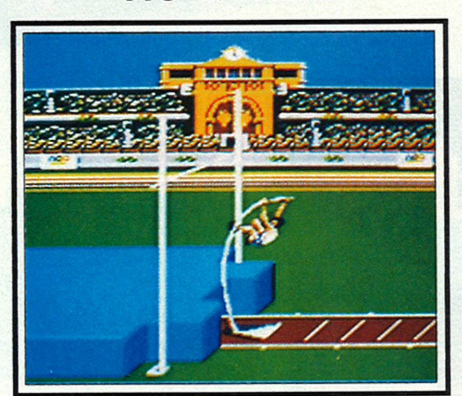
110 m. VALLAS



SALTO DE TRAMPOLIN

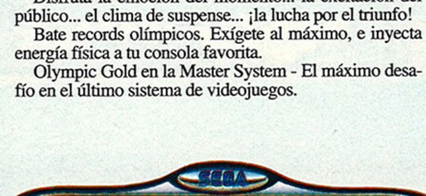


LANZAMIENTO DE MARTILLO



SALTO DE PERTIGA

Master System™



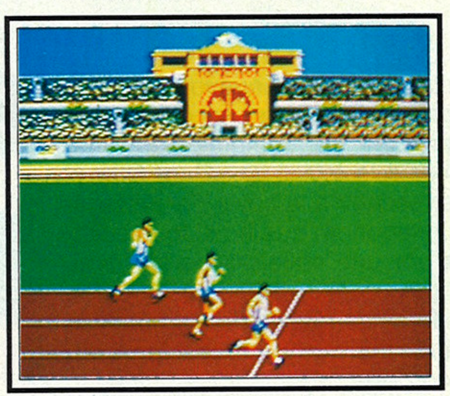
Barcelona, verano del 92. La oportunidad de tu vida para afrontar el desfío de los Deportes Olímpicos.
Disfruta la emoción del momento... la excitación del público... el clima de suspense... ¡la lucha por el triunfo!
Bate records olímpicos. Exígete al máximo, e inyecta energía física a tu consola favorita.
Olympic Gold en la Master System - El máximo desafío en el último sistema de videojuegos.



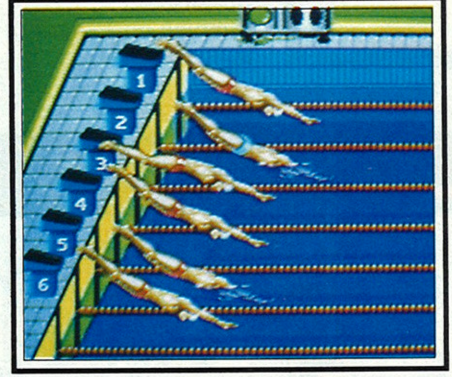
Llegó el 92, vive toda la intensidad del principal acontecimiento deportivo del mundo.
Salta a la pista con el principal sistema de juegos del mundo. Compite con tu Mega Drive de Sega.
¡Juega a ganador! Olympic Gold, toda la pasión, suspense y excitación de la fiesta del deporte.
La fuerza está contigo, sus 16 Bit nunca te dejarán tirado.
Concentrando tu habilidad, fuerza y determinación, unido a la calidad de imagen, y al magnífico sonido stereo... ¡tus rivales morderán el polvo!

GAME GEAR

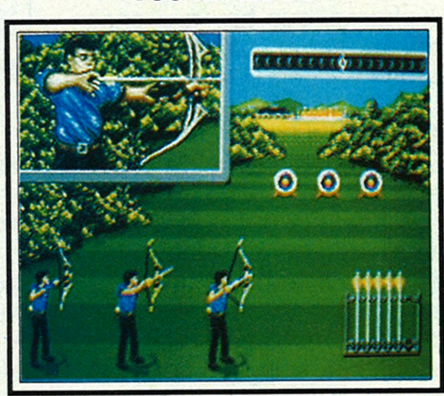
Game Gear, el mejor campo para Olympic Gold.
El máximo desafío deportivo en la última consola portátil a todo color.
Con su pantalla de alta definición, consigues imagen real capaz de transportarte al campo de acción.
Dondequiera que sea, en el campo o en la piscina.
Sólo los más fuertes, la élite, pueden sobrevivir a este test de habilidad, determinación y aguante.



100 m. LISOS



200 m. LIBRES



TIRO CON ARCO





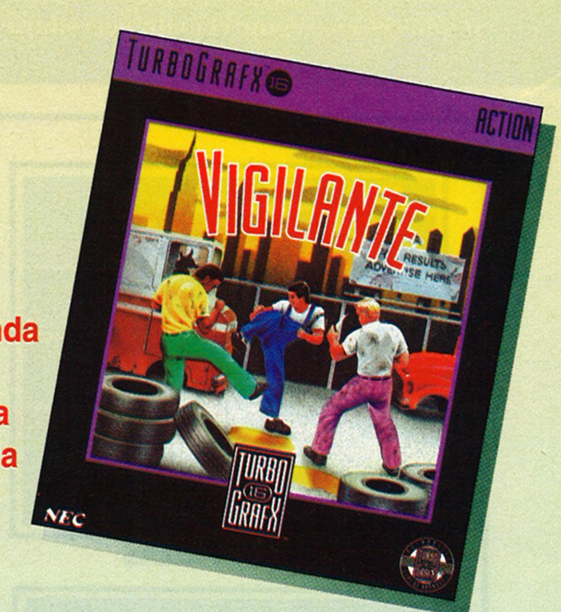


Turbografx: arcade

VIGILANTE

El luchador callejero

Busca y derrota al jefe de la banda rival a traves de las peligrosas calles neoyorkinas para liberar a tu novia que ha sido secuestrada por sus hombres.



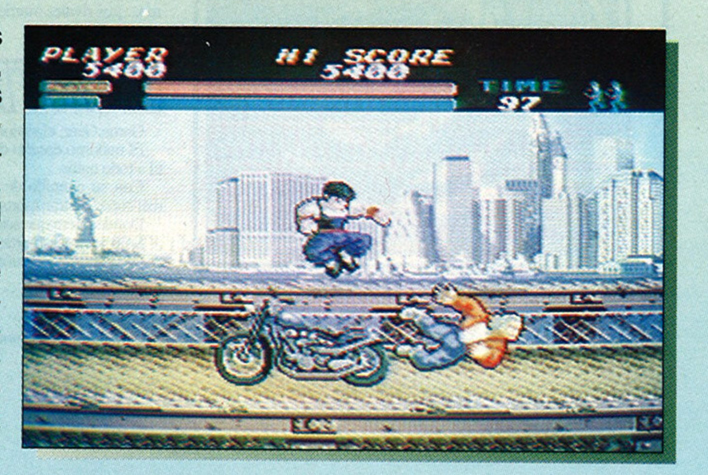
Estamos ante un nuevo arcade de peleas callejeras, en el que hay moverse en un ambiente donde no existen ni la ley ni el orden. Con el fin de rescatar a la novia del protagonista, Madonna, que ha sido secuestrada por una callejera banda rival, hay que estar preparado para los más duros combates de los que sólo los más fuertes y hábiles lograrán salir con vida.
Para cumplir la misión se cuenta con unos luchacos, que hay que encontrar para facilitar el objetivo. Además se dispone de tres vidas , más una extra al alcanzar los 5.000 puntos, con la posibilidad de continuar la partida hasta tres veces. En la parte superior de la pantalla aparece el número de vidas, la puntuación y dos indicadores de energía. Uno de ellos representa la fuerza del jefe de la banda del nivel en se encuentre el jugador. Si se consigue reducirlo a cero, se pasa a la siguiente fase. La otra barra indica la energía propia. De la misma forma, al eliminarse, se pierde una vida.

La lucha

El juego consta de cinco niveles. En cada uno hay que derrotar a una banda diferente, hasta llegar a encontrarse con el jefe. Para ello, se pelea utilizando todas las artimañas conocidas , valiéndose de las manos y, a veces, de los luchacos, que hay que conservar por todos los medios. A la hora de derrotar al jefe son de vital importancia. También hay que anotar que para cada nivel existe un tiempo determinado. Hay que darse prisa o puede ser demasiado tarde para Madonna, y, además, perder una vida.
Las cinco bandas se esconden en las zonas más oscuras de la ciudad

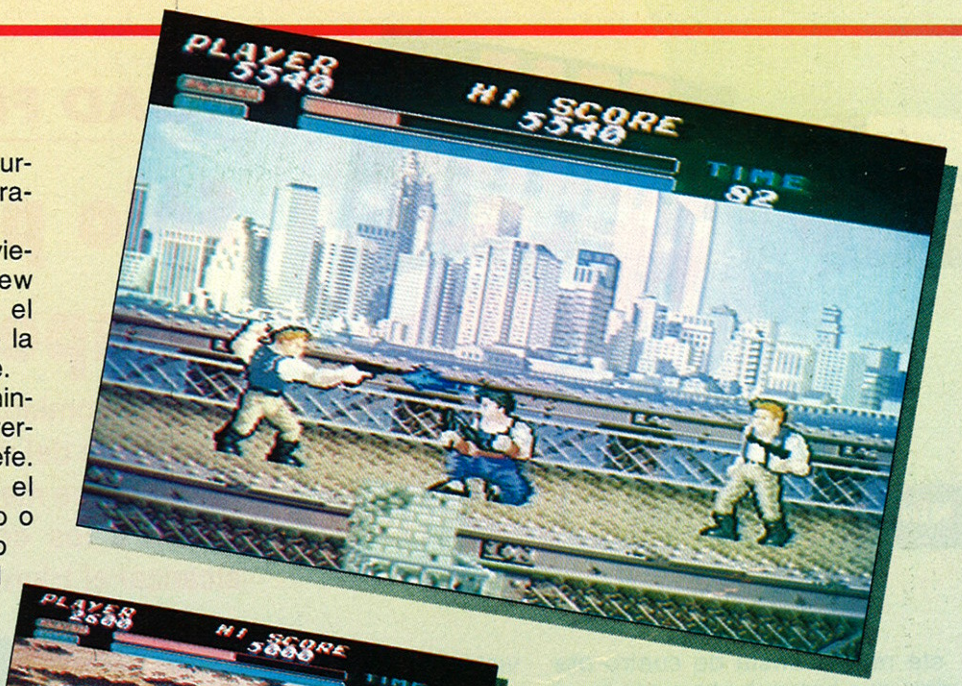


Para luchar con los enemigos disponemos de un gran número de golpes , y en ocasiones, también podremos utilizar armas.



Algunos enemigos intentarán atropellarnos con su moto.

neoyorkina, donde los enemigos surgen de los rincones más inesperados.
El orden de las zonas que se atraviesan es: la calle principal de New York, un vertedero de chatarra, el puente de Brooklyn, los bajos de la ciudad y el escondite del gran jefe.
En todas ellas atacan de forma ininterrumpida diferentes tipos de adversarios hasta conseguir llegar al jefe.
La puntuación depende de que el adversario eliminado esté armado o no y del golpe usado para dejarlo fuera de combate. De éstos, el más valorado es la patada en el aire, pero no hay que cegarse con ella, ya que cada enemigo-según su naturaleza- tiene una manera determinada para vencerlo. Así ,mientras que para los motoristas esta patada es el golpe más eficaz, para los secuestradores armados con pistola la patada baja es la que da mejor resultado.
Los gráficos están bastante logrados y en especial destacan los movimientos, que permiten que la acción no pare ni un solo segundo,



A menudo te verás acorralado por los matones.

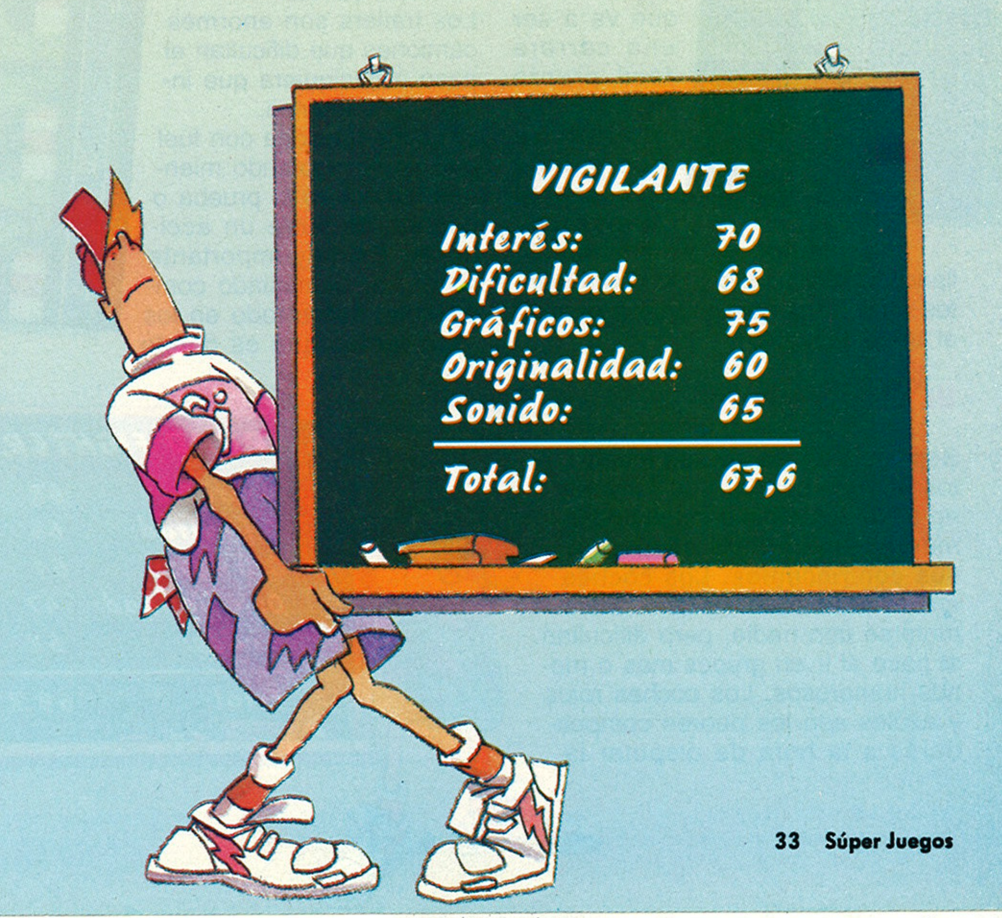
Para sacar ventaja

Para vencer más facilmente a sus jefes, acorrálalos contra la camioneta y golpéalos continuamente.
Si te rodean, mueve el mando a los lados varias veces para liberarte.

Usa el kárate para derrotar a los enemigos en cada nivel y rescata a la novia del Vigilante: Madonna

lo que hace que **VIGILANTE** siga en la línea de los juegos de lucha sin descanso como el KUNG-FU MASTER, en los que cualquier descuido puede ser decisivo a la hora de cumplir el objetivo final.

JAVIER ITURRIOZ





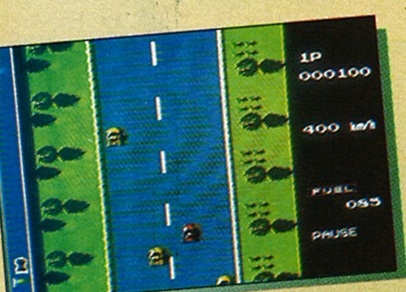
Nintendo: arcade

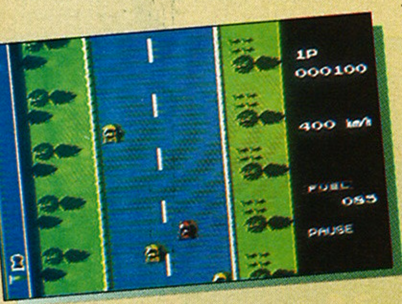
ROAD FIGHTER

Sólo para campeones

Va a dar comienzo la carrera más difícil e importante del circuito internacional. La velocidad se mezcla con la destreza para sortear a los contrarios sobre el asfalto y alcanzar el triunfo.

Este rallye consta de cuatro etapas que hay que atravesar en el menor tiempo posible para no quedarse sin combustible, elemento imprescindible en el funcionamiento del coche.
Es posible viajar hasta una velocidad de 400 Km/h empezando por una marcha corta que alcanza los 222 Km/h, para después meter la marcha rápida con la que se consigue la máxima aceleración.





Si se cree que va a ser una carrera fácil pronto se descubre el error, ya que si bien el coche es el más rápido de todos, el camino está lleno de obstáculos y de contrincantes envidiosos que no van a permitir el adelantamiento.

Un duro trayecto

Son muchos los rivales inscritos en esta carrera y la mayoría no duda en emplear los métodos más violentos para eliminar a sus contrincantes. Los coches amarillos realizan su carrera sin meterse con nadie, pero dificultan el paso al ir en grupos más o menos numerosos. Los coches rojos y azules son los peores competidores a la hora de disputar la victoria final; al aproximarse a ellos se echan sobre el vehículo con el fin de sacarte de la carretera. Otro peligro añadido son las manchas de aceite derramadas por el suelo, ya que resbalar en ellas significa estrellarse contra la cuneta.
Los trailers son enormes camiones que dificultan el paso a cualquiera que intente adelantarlos.
El coche funciona con fuel que se va agotando mientras transcurre la prueba o cuando se sufre un accidente. Es muy importante no gastar demasiado combustible, sobre todo en los accidentes que es donde más se pierde, ya que sin él no se puede terminar la prueba. Capturando los coches de bonificación de color blanco se obtiene una cantidad adicional de combustible.



En las curvas hay que tener cuidado, es mejor reducir la velocidad.



Al chocar contra uno de los vehículos con los que competimos o al pisar una mancha de aceite, perdemos el control.

ROAD FIGHTER	
Interés:	68
Dificultad:	65
Gráficos:	51
Originalidad:	47
Sonido:	58
Total:	59,8

ALBERTO PASCUAL

SECTOR

System 4 DE ESPAÑA, S. A.

UN ESPACIO PARA "VIDEOJUGONES"

SECTOR es un espacio muy especial creado por SYSTEM-4, para mantener un contacto más estrecho con los amigos usuarios de nuestros videojuegos.

Aquí serás el primero en conocer las novedades de SYSTEM-4 en el mercado. También tendrás información de trucos que perfeccionarán tu nivel de juego y resolver las dudas que tengas sobre tu videojuego favorito.

Escríbenos ya. SECTOR SYSTEM-4 siempre te responderá.

SYSTEM-4 DE ESPAÑA, S. A. Pza. de los Mártires, 10. 28034 Madrid.

NUEVO







VIVE UN PARIS INSOLITO EN UN VIAJE AL LIMITE DE LA ANGUSTIA

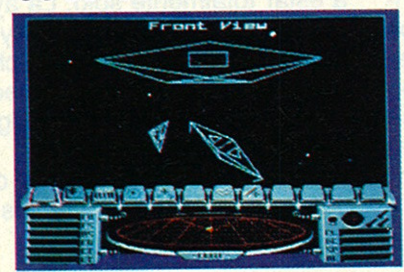
Vas a necesitar sentido de la observación, nervios de acero y espíritu deductivo para salvar a la tierra de su destrucción total.
BARGON ATTACK se beneficia de los soberbios gráficos de su creador: Rasheed.
La animación posee una capacidad de juego inimaginable y la música es, nada más y nada menos, de Charles Callet ("Powermonger" y "La búsqueda").
Todo ello editado con la demostrada maestría de **COKTEL VISION.**
Disponible para **PC, PC** disco duro, Amiga, Atari, **CDROM, CDTV.** Tarjeta de gráficos para PC: Hércules, Tandy, **CGA, EGA y VGA.**
Tarjetas de sonido para **PC:** AdLib, Soundblaster, Intersound, **MDO.**

NUEVOS PRODUCTOS Nintendo®

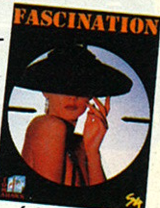


Siguiendo al magnífico KICK OFF, la compañía japonesa IMAGINEER ha lanzado al mercado el mítico ELITE, en su versión para la consola NES.

Naves espaciales navegando y girando en espiral más allá de las estrellas fulgurantes. Emisiones láser que atraviesan como un rayo la negrura de la estratosfera.
Negociación, compra y venta de cargamentos y transporte a los límites exteriores de la galaxia. La piratería intergaláctica está creciendo.
¡Y todo ello en 3D!
¡PROBABLEMENTE EL MEJOR JUEGO DE TODOS LOS TIEMPOS!



SECTOR SYSTEM 4 RESPONDE



"Cuando llego a la pantalla del piano en el salón hay que tocar una teclas del mismo para que se abra un pasadizo secreto y poder pasar a la pantalla siguiente¿Qué tengo que hacer?"

RESPUESTA: "Al examinar la linterna en el microscopio encontrarás la siguiente anotación: **BADG+E** (el signo + indica una nota musical en sostenido: **G+**).

Pues bien, cada letra corresponde a las siguientes notas de la escala musical:

B	A	D	G+	E
SI	LA	RE	SOL, SOL	MI

Pulsa en el teclado del piano esta secuencia musical y se abrirá el pasadizo para entrar en la última pantalla del juego: La Celda.

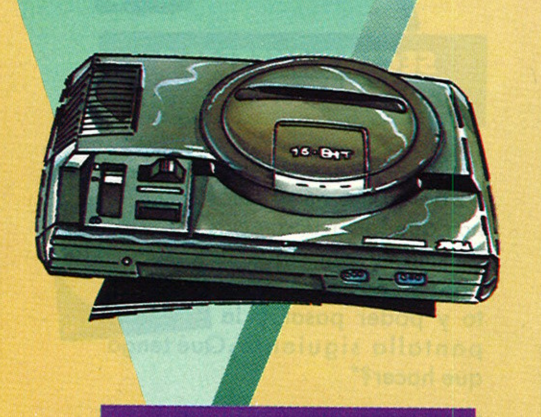
TELEMACH AHORA PARA CONSOLAS



Para uso con la consola **SEGA MEGA DRIVE** cuatro pulsadores diferenciados **START** y tres botones de disparo.

Para uso con la consola **NINTENDO** cuatro pulsadores diferenciados **SELECT, START** y dos botones de disparo.

UN AÑO DE GARANTIA



Mega Drive: deportivo

WONDER BOY IN MONSTER WORLD

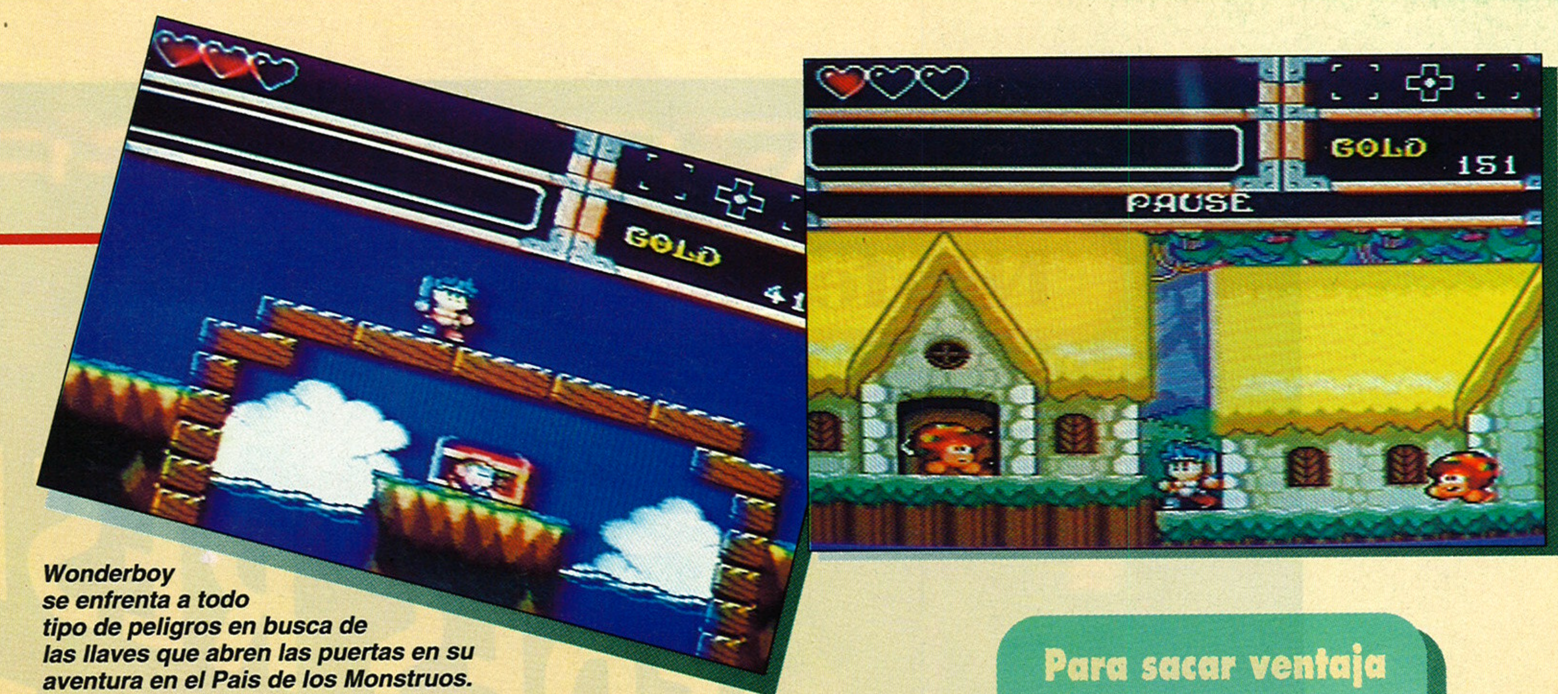
El regreso del Príncipe Maravillas

Wonder Boy, el valiente muchacho que desafía a los enemigos más peligrosos que te puedas imaginar ha vuelto. En esta aventura, Shion tiene que liberar a la princesa y a los habitantes de Alsedo de la presencia de los terribles monstruos que asolan toda la provincia.



Priscilla, ayudante de la reina, va a acompañar en todo momento a Shion en su intento por liberar a la princesa de las garras de los monstruos que han invadido la zona.

La Reina de Monster World, dándose cuenta de que sus súbditos se hayan indefensos, desea desesperadamente la llegada de un héroe -con valor, fuerza e inteligencia- que devuelva la paz a esta tierra en guerra. Shion va a ser la respuesta a todas sus súplicas. Sin embargo no va a estar totalmente solo. La ayudante de la Reina, Priscila, le ayuda en gran parte de la aventura, echándole una mano cuando más lo necesite e incluso proporcionándole alguna vida extra que otra.
En cuanto a los enemigos que encuentra, los hay de todos los tipos y colores. Al principio, cierran el paso unos peligrosos gusanos saltarines que, al matarlos, proporcionan abundante oro. También hay serpientes, diablos, monos y setas gigantes en la aventura hacia lo desconocido. Pero uno de los enemigos más feroces es el Myconid, un impresionante



Wonderboy se enfrenta a todo tipo de peligros en busca de las llaves que abren las puertas en su aventura en el Pais de los Monstruos.

monstruo que se abalanza a saltos y machaca si uno no se aparta a tiempo. Se deben utilizar los poderes mágicos contra él, de lo contrario surgirán problemas.
En esta primera etapa se debe recolectar el mayor dinero posible, matando a todo lo que se cruce en el camino para, posteriormente , comprar todos aquellos elementos que van a ser útiles en nuestra campaña bélica. Es el caso de lanzas, escudos, medicinas, poderes mágicos y similares. Es muy importante ir continuamente modernizando las armas, pues a medida que se avance los enemigos van a ser cada vez más poderosos y duros de roer.

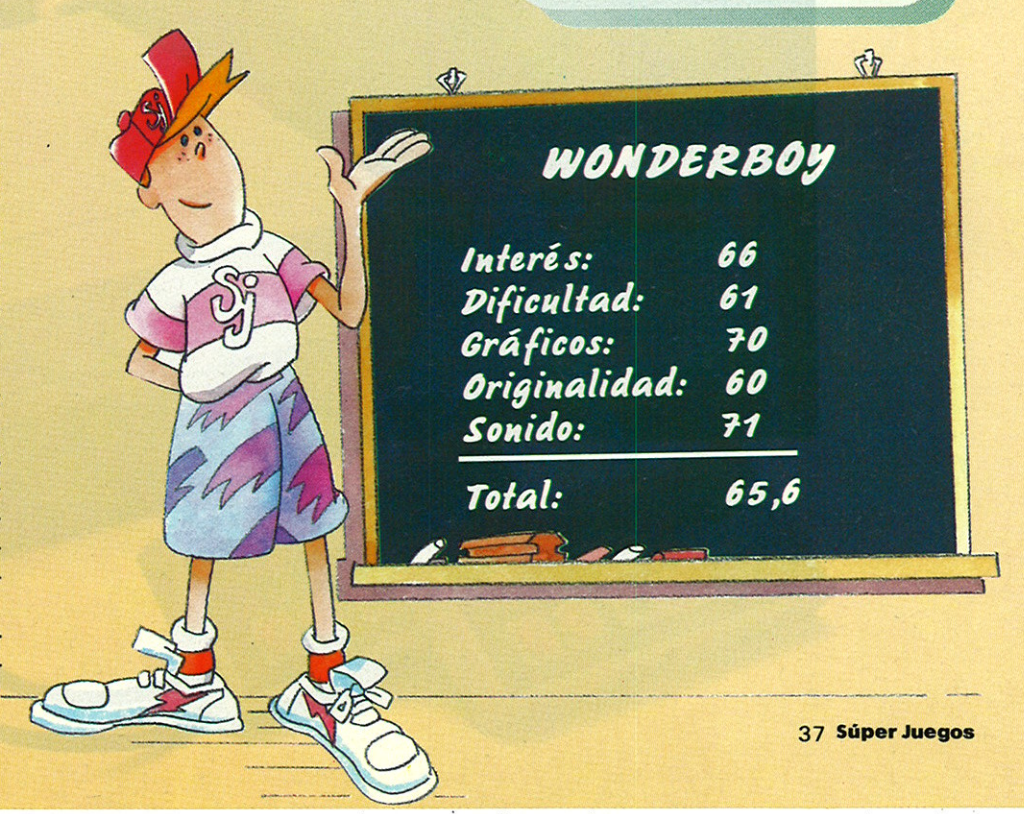
Conocimientos musicales

Uno de los objetos que se deben conseguir a toda costa es la ocarina. Se trata de un curioso objeto musical con el que se van a poner a prueba las aptitudes musicales. Una vez conseguida la dichosa ocarina hay que aprenderse tres series de siete notas musicales para abrir tres puertas de madera. Si no se interpretan correctamente las tres melodías, no habrá forma humana de traspasar sus umbrales.
Cuando conseguimos la ocarina, hay que seleccionarla en el panel correspondiente. La situación correcta es en la entrada de cada puerta, y pulsar el botón A. En la dirección aparecerá la orden de hacer sonar la música que, por cierto, es bastante machacona.
Durante el largo viaje aparecen personajes de diversa catadura. Sin embargo, hay que entablar conversación con todos ellos, pues alguno proporcionará datos interesantes para llevar a cabo con éxito la operación de rescate.
No todos los objetos que hacen falta se consiguen por medio del dinero, pues algunos son regalados . Así, al llegar a una humilde casita ,un amable viejecito hará entrega de un elixir y la magia de tormenta de fuego.
WONDER BOY IN MONSTER WORLD es un atractivo juego de **Sega** para la consola ***Mega Drive*** con unos conseguidos gráficos y una divertida música que te harán pasar un rato entretenido.

ANDRES GARCIA

Para sacar ventaja

Consigue todo el dinero que puedas, aún a fuerza de retroceder para enfrentarte con los mismos enemigos varias veces seguidas. El dinero es imprescindible para conseguir un moderno armamento.
La forma de ascender al lugar donde permanece la Reina es colocarte entre las dos columnas que hay después de la posada y darle a la dirección para arriba.
Descansa varias veces en la posada. Es muy barato y así te levantarás con nuevos bríos para luchar con energía.
Cerciórate siempre de llevar alguna forma de poder mágico. Nunca sabrás cuando te va a hacer falta.

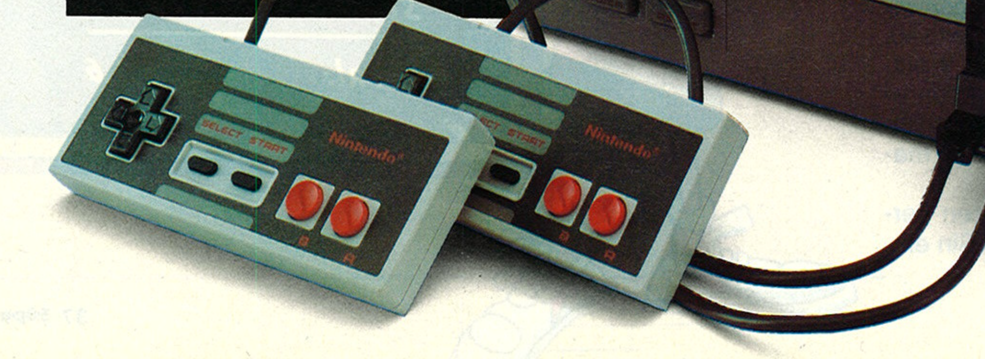


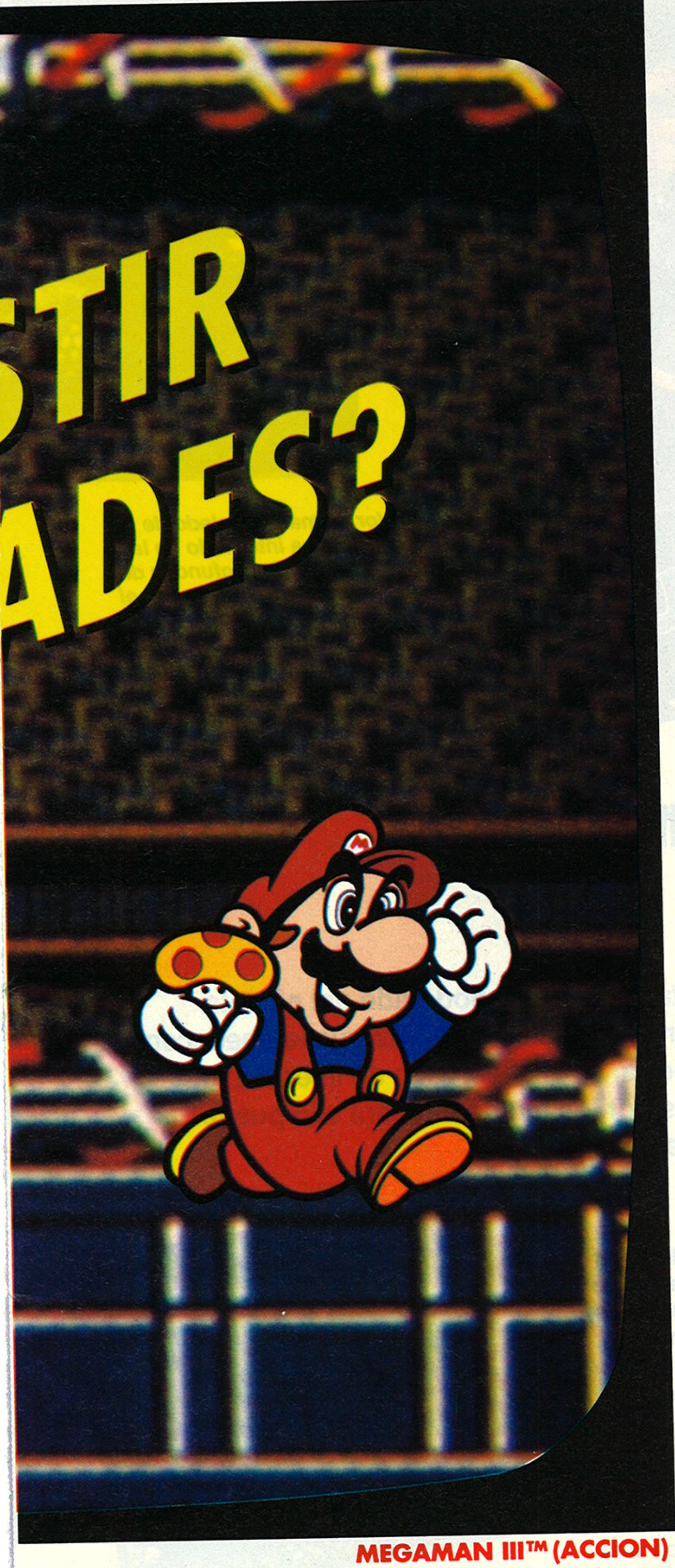
WONDERBOY

Interés:	66
Dificultad:	61
Gráficos:	70
Originalidad:	60
Sonido:	71
Total:	65,6



¿PUEDES RESIS
TANTAS NOVEDA





MEGAMAN III™ (ACCION)



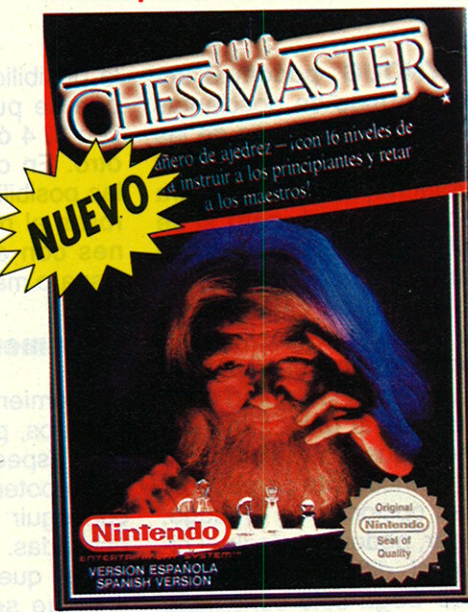
Distribuidor exclusivo para España
Teléfono: 803 66 25



MEGAMAN III™ (ACCION)
Con más acción que nunca.



SOLSTICE™ (AVENTURAS)
Llena tu pantalla de aventuras.



CHESSMASTER™ (ESTRATEGIA)
Juega al ajedrez con el mejor maestro.

Mega Drive: arcade

Wor, el maestro alado de la guerra se ha internado en las cavernas más profundas de Iccus para enfrentarse con el dragón y luchar por la supervivencia de su planeta. Ten cuidado con los disparos cruzados de la bestia y asegúrate de que pasa a mejor vida.

GYNOUG

El planeta de los hombres voladores

El malvado Destroyer, al mando de su ejército de mutantes, se ha apoderado del planeta Iccus y ha convertido a sus pacíficos habitantes en unas horribles criaturas que le obedecen ciegamente. El intrépido Wor, maestro alado de la guerra, es el encargado de liberar a los habitantes del planeta del asedio a que son sometidos por los mutantes. Para ello puede lanzar rayos de energía y controlar las fuerzas mágicas de la naturaleza.

Con el **GYNOUG** podemos enfrentarnos a más de doscientas peligrosas criaturas, cada una de las cuales puede destruirnos con sólo tocarnos. En total hay seis rondas para acceder al objetivo final, pero si se pierde, el planeta queda sometido para siempre a la voluntad de los monstruos. Dentro de cada ronda, las criaturas de las fases final e intermedia ofrecen los mayores problemas. Cada una tiene un punto débil que conoceremos al golpearlas. No hay que olvidar que los mutantes se conocen por su incesante parpadeo. Existen varias opciones en el juego. En primer lugar, podemos elegir el nivel entre normal, difícil y superdifícil. Este juego de **Sega** sólo contempla la posibilidad de un jugador, aunque se puede empezar el juego con 3, 4 ó 5 jugadores , uno tras otro. En cuanto a los controles, las posibilidades son muy numerosas al permutar los tres botones con el disparo normal, el disparo mágico y la magia.

Armamento variado

Se comienza la partida con tres disparos, pero al adquirir ciertos ítemes especiales, es posible aumentar la potencia del armamento hasta conseguir unas proporciones insospechadas. Es el caso de los cristales azules que, acumulados unos cuantos que se hayan derribado, dan



Nuestro héroe intenta derrotar a los mutantes y a las arañas gigantes en su intento por devolver la paz a los súbditos de Iccus. No debes volar muy bajo ya que puedes ser alcanzado por los disparos del implacable caracol.



Libera al planeta Iccus de la plaga de mutantes y lucha por su supervivencia. Si fallas te cortarán las alas para siempre

mayor velocidad de disparo. Al capturar las plumas, también se adquiere una velocidad muy superior a la normal, que se pierde al ser derribado.

La gema ámbar cambia el patrón de disparo y se consigue disparar hacia adelante y hacia atrás. La gema azul concentra el fuego hacia delante, algo devastador para los enemigos. Otros ítemes aumentarán varias veces la potencia de los disparos normales o darán vidas extras, entre otras muchas cosas.

En **GYNOUG** ,si se capturan unos papiros es posible controlar las fuerzas mágicas de la naturaleza. Estos papiros pueden encontrarse en los cristales azules. Al tocarlos se almacenan en la parte superior de la pantalla y quedan guardados hasta que se utilicen, al pulsar el botón selector de magia, que puede utilizarse hasta que se agote el contador o guardarse para ganar fuerza. Cuando los tres espacios del marcador de magia estén completos, entonces se conseguirá el máximo nivel de la misma.

Magia ofensiva y defensiva

Hay dos tipos de papiros: el de magia defensiva y el de ofensiva. Las bolas de energía, de color amarillo, absorben los disparos del enemigo y se desplazan en direcciones diagonales. El rayo, magia poderosísima, hace que caiga todo el poder de los rayos sobre los enemigos. Cuando se utiliza este ítem aparece en la pantalla una L. También es posible utilizar la fuerza de los relámpagos desde el cuerpo del jugador para atacar a quien se desee. En este caso aparece una T en la pantalla. En los espacios reducidos existe la posibilidad de enviar el poder por la tierra, y en este caso aparece una G. Cuando ataquen los enemigos más fuertes o difíciles de eliminar, hay que utilizar la flecha mágica cuyos resultados sorprenden gratamente. Por último, es recomendable disparar el fuego, ya que el ataque se convierte en un muro de balas que arrasa todo lo que encuentre a su paso.

En cuanto a la magia de defensa, cuando se está en peligro, se pulsa el botón selector de magia y ésta se presenta para proteger al jugador. También es posible la aparición de unos ángeles guardianes. Cada vez que detengan un ataque el contador de magia disminuirá en uno, pero pueden proporcionar un escudo indestructible que resguarda de todos los ataques, aunque dura muy poco tiempo.

En resumen, este cartucho para ***Mega Drive*** posee unos buenos gráficos y un aceptable sonido, lo que incrementa su interés para los aficionados a matar a cualquier alienígena que se ponga a tiro.

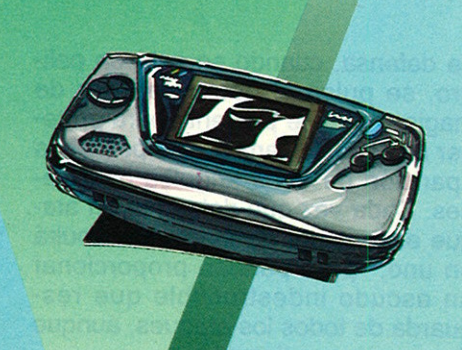
ANDRES GARCIA



En el juego puedes seleccionar el tipo de disparo, la magia y el nivel de juego.

GYNOUG

Interés:	70
Dificultad:	65
Gráficos:	70
Originalidad:	59
Sonido:	62
Total:	67,0



Game Gear: acción

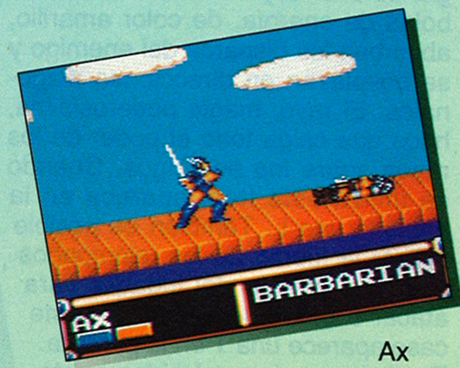
AX BATTLER

El guerrero legendario



Los más peligrosos enemigos intentarán acabar con el valiente Ax.

La historia continua. Ax Battler todavía tiene muchas batallas que ganar y sus enemigos no le perdonan sus anteriores éxitos.
En esta ocasión se ha vuelto más precavido y prefiere buscar información de forma pacífica, pero sin descuidar del todo el uso de las armas.
Esta es una nueva aventura del famoso guerrero Ax, protagonista del juego **GOLDEN AXE** que tanto éxito tuvo entre los aficionados a los juegos de acción.
Ahora encontramos un Ax casi desconocido, ya que ha cambiado su estrategia convirtiéndose en un luchador más pacífico y hablador que en otras aventuras, donde sólo se limitaba a eliminar a sus numerosos adversarios.
En esta variante, a caballo entre el rol y el arcade, el guerrero debe resolver la misión que le encarga el rey de una poderosa ciudad.



Ax puede interrogar a los habitantes de las ciudades que encuentre, descansar en ellas e incluso hablar con los animales domésticos, alguno de los cuales esconde sorpresas que hay que tener en cuenta. Pero el famoso guerrero no ha perdido su temida agresividad y así, cuando se ve atacado por bárbaros o amazonas el juego cambia transformándose en el popular arcade, hasta que vence a su oponente. También debe atravesar otras pruebas, enfrentándose a armaduras o fantasmas y atravesando peligrosos caminos.
Otra novedad en él es su capacidad para explorar el terreno en que se halle, recogiendo todos los objetos que encuentre que pueden serle de gran ayuda en su aventura.

Es posible escoger el camino que recorre el guerrero. Se pueden visitar algunas ciudades y torres que ocultan hechizos para ser vencidos por el más valiente de los luchadores. Transcurrir por el mapa será frecuentemente interrumpido por guerreros hostiles que no pueden ser frenados con simples palabras. Además, en esta fase del juego se encuentra el único parecido con el **GOLDEN AXE** original.
Durante la aventura, en la parte superior de la pantalla, hay opciones disponibles para ayudarnos en la misión: hablar con las personas que se encuentren en las ciudades o en el camino, exceptuando a los enemigos, que pueden dar valiosa información o bien despistar diciendo cosas sin sentido; explorar el terreno para recoger objetos y observar la relación éstos para poder disponer de ellos en el momento adecuado.

Atraviesa peligrosos caminos y lucha contra fantasmas para completar tu misión

AX BATTLER

Interés:	62
Dificultad:	58
Gráficos:	56
Originalidad:	45
Sonido:	43
Total:	52,8

DAMOS UN 10 AL QUE RESPONDA BIEN A ESTE EXAMEN.

SUPERJUEGOS REGALA 10 CONSOLAS NEO GEO

DEMUESTRA LO QUE SABES Y LLÉVATE UNA SUPER CONSOLA **NEO GEO** DE REGALO

PORQUE SABEMOS QUE TU SUEÑO ES TENER EN TU CASA LA INCREIBLE CONSOLA **NEO GEO**, **SUPERJUEGOS** TE LO PONE MUY FACIL.

CONSEGUIR TU CONSOLA **NEO GEO** ES MUY SENCILLO. SOLO TIENES QUE CONTESTAR A LAS **5 PREGUNTAS** QUE APARECEN EN ESTA PAGINA Y **ENVIAR EL CUPON** CON LAS RESPUESTAS QUE CREAS CORRECTAS Y CON TUS DATOS PERSONALES **ANTES DEL 30 DE JUNIO** A:

EDICIONES MENSUALES S.A.
REVISTA SUPERJUEGOS
C/ O'DONNELL Nº 12
28009 MADRID

INDICANDO EN UNA ESQUINA DEL SOBRE: **CONCURSO NEO GEO.**

DE ENTRE TODAS LAS CARTAS ACERTADAS SE REALIZARA UN SORTEO ANTE NOTARIO EL DIA 7 DE JULIO DEL QUE SALDRAN LOS 10 AFORTUNADOS GANADORES DE LA FANTASTICA CONSOLA **NEO GEO** Y EL JUEGO **BURNING FIGHT.**



MARCA CON UNA CRUZ LA RESPUESTA QUE CREAS CORRECTA

1- ¿CUANTOS COLORES PUEDE MOSTRAR EN PANTALLA LA CONSOLA NEO GEO?

❑ **A.**-2.048 ❑ **B.**-4.090 ❑ **C.**-65.536

2 - ¿CUANTOS SPRITES PUEDE MANEJAR LA CONSOLA NEO GEO?

❑ **A.**- 30 ❑ **B.**-64 ❑ **C.**- 380

3 - ¿CUANTA MEMORIA (EN MEGAS) PUEDEN TENER LOS VIDEOJUEGOS PARA LA CONSOLA NEO GEO?

❑ **A.**- 16 ❑ **B.**- 32 ❑ **C.**- 360

4 - ¿QUÉ DIFERENCIA HAY ENTRE LOS VIDEOJUEGOS NEO GEO PARA CASA Y LOS DE LAS MAQUINAS RECREATIVAS COIN-UP?

❑ **A.**- SON MAYORES
❑ **B.**- SON PEORES
❑ **C.**- SON EXACTAMENTE IGUALES

5 - ¿COMO SE LLAMA EL SERVICIO ESPECIAL QUE EN EL TELÉFONO 976-394 941 RESUELVE EN LA MEDIDA DE LO POSIBLE TUS DUDAS Y PREGUNTAS?

❑ **A.**- LINEA ROSA
❑ **B.**- Neo Geo Hot Line
❑ **C.**- TELÉFONO SECRETO

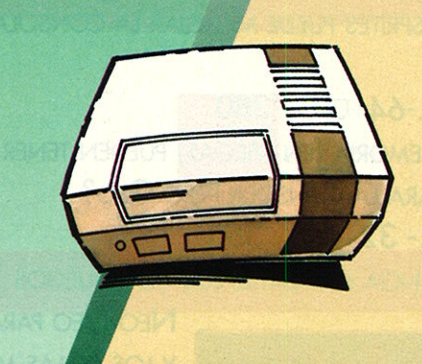
EDICIONES MENSUALES S.A. REVISTA SUPERJUEGOS
C/ O'Donnell, 12 - 4ª Planta. 28009 MADRID

Nombre
Apellidos
Edad Calle
Nº C.P. Teléf.
Población Provincia
Modelo de ordenador o consola que utilizas

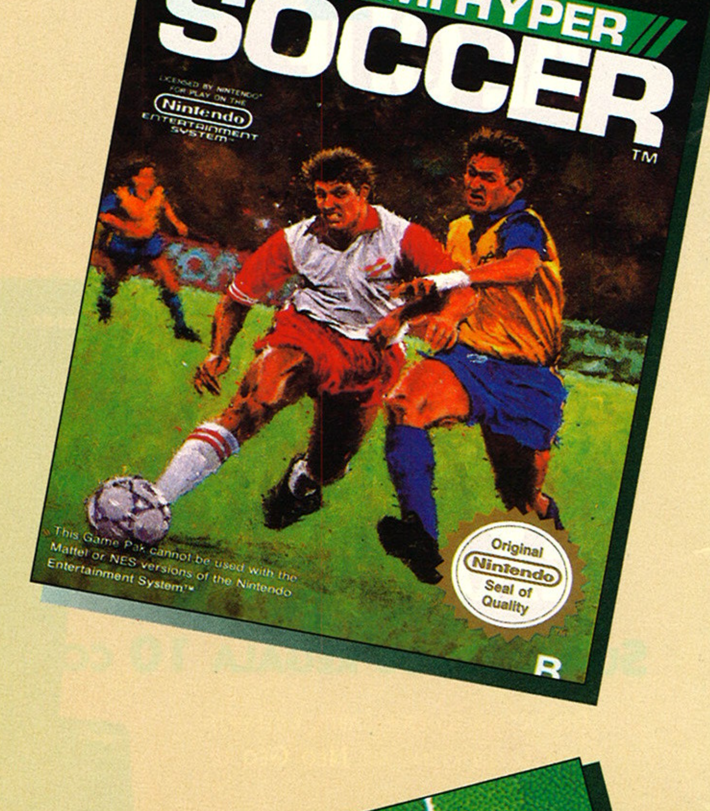
RELLENA ESTE CUPON, RECORTALO Y ENVIALO A LA DIRECCION ANTES SEÑALADA, NO OLVIDES INDICAR EN UNA ESQUINA DEL SOBRE: CONCURSO NEO GEO

RECUERDA QUE NO SE ADMITIRÁN FOTOCOPIAS DEL CUPÓN, Y QUE SE TENDRA EN CUENTA COMO FECHA TOPE DE RECEPCIÓN DE CARTAS EL 30 DE JUNIO (SE CONSIDERARÁ LA FECHA DEL MATASELLOS).

EL HECHO DE PARTICIPAR EN ESTE SORTEO IMPLICA LA ACEPTACION TOTAL DE SUS BASES.



Nintendo: deportivo



KONAMI HYPER SOCCER

El pariente pobre del fútbol

En este juego de Konami todo vale, no existen las faltas, los fuera de juego ni los penalties, por lo que cualquier parecido con el fútbol es pura coincidencia.

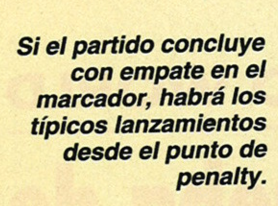
Cierto es que en un deporte como el fútbol no se pueden aportar demasiadas cosas nuevas, pero en este caso ocurre lo contrario. Por ejemplo, no se dispone de ningún croquis que muestre la situación de los jugadores durante el encuentro, así pues se desconoce la situación de los que quedan fuera de la zona visible del campo. Tampoco hay ningún marcador en parte alguna de la pantalla. Por supuesto nada de elección de árbitro, clima en el estadio u otras opciones vistas en diversos juegos de fútbol para consolas.

El campeonato

Aunque el juego permite disputar partidos sueltos contra cualquiera de las selecciones disponibles e incluso un *play-off* de lanzamientos de penalties, lo más interesante es disputar un campeonato: ocho partidos de clasificación más cuatro de la fase final. Afortunadamente se da una clave tras cada encuentro para poder seguir con el campeonato en otro momento. Los partidos se pueden disputar contra un segundo jugador o contra la máquina.

Se dispone de varios parámetros configurables: velocidad, ataque, fuerza, disparo, técnica y suerte, que ayudan a modificar las características del equipo.Existen veinticuatro selecciones nacionales, divididas en tres categorías según sus posibilidades de ganar. Sorprendentemente la de España se encuentra en el grupo de las mejores. Al no haber pú-

El SOCCER de Nintendo tiene unos movimientos muy aceptables, para tratarse de una consola de ocho bits.





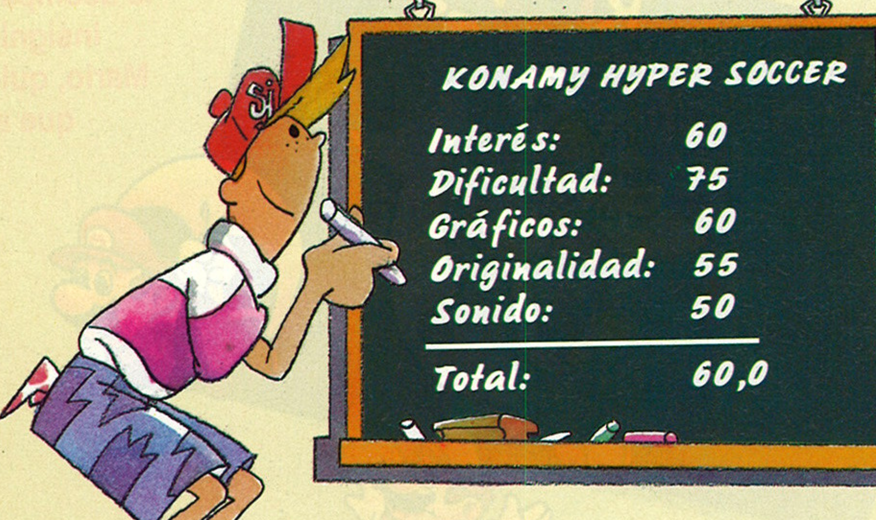
Si el partido concluye con empate en el marcador, habrá los típicos lanzamientos desde el punto de penalty.

Antes de comenzar el encuentro tienes que elegir tu equipo. Podrás ver los diferentes grados de efectividad que tiene cada conjunto, como pueden ser: la defensa, la técnica e incluso la suerte.

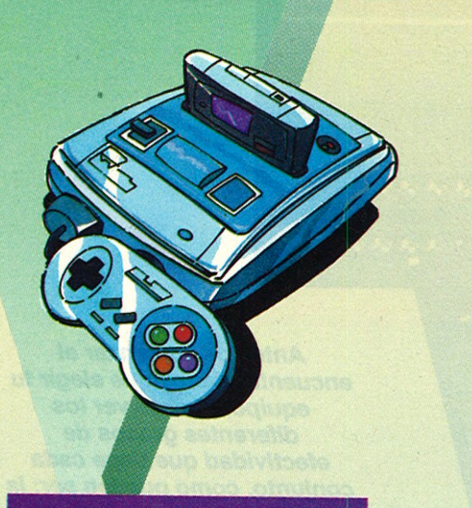
blico en las bandas ni marcadores, el verde del terreno de juego resulta excesivamente monótono. Tampoco se respetan los colores originales de cada selección. Por otro lado el sonido no es demasiado futbolístico, con una música de fondo bastante repetitiva, y el ruido que hacen los jugadores cuando llevan el balón bien podría pertenecer a cualquier juego de guerra.

La dificultad está en su justo punto, aunque meter gol resulta bastante complicado.

CARLOS YUSTE



Regatea a los jugadores, engaña al portero y conviértete en el máximo goleador de la temporada

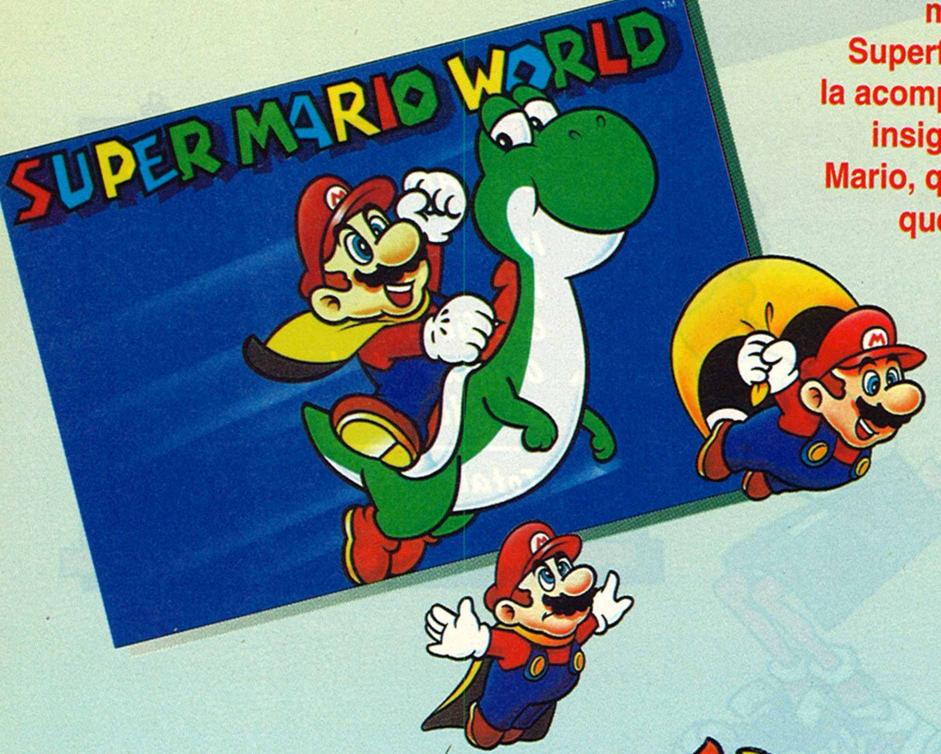


Supernintendo: arcade

SUPER MARIO WORLD

Una prueba de fuego para Mario

Este mes aparece en España la consola Supernintendo. Hace varias semanas que SUPERJUEGOS ha tenido acceso a este nuevo modelo, conocido en otras latitudes por Superfamicon. Como era lógico, el juego que la acompaña tiene como protagonista al buque insignia de la empresa japonesa, el popular Mario, quien vive nuevas aventuras para evitar que su eterno enemigo Bowser domine el mundo de Koopa.



Super Mario Bros es un divertido personaje que no se cansa nunca de explorar nuevos mundos y correr las más fascinantes aventuras. Esta vez, un amigo suyo, el dinosaurio Yoshi tiene problemas. Sus mejores amigos están atrapados en poder de Big bad Bowser, quien para vengarse de Mario los ha encerrado en varias torres situadas en el reino de Koopa.

En ayuda de sus amigos

La acción comienza cuando Mario acude a visitar a Yoshi. Este le deja un recado avisándole de que ha partido a rescatar a sus amigos del poder de Bowser. Como la misión no es nada fácil, Mario corre a echarle una mano, pero pronto descubre que el propio Yoshi también ha sido capturado. Tras liberarle, continuarán juntos la aventura que sólo puede terminar con la derrota ,una vez más, de Big Bad Bowser.
Pero antes hay que limpiar las diversas zonas de Koopa de enemigos.



Yoshi es una inestimable ayuda para llevar a buen final nuestra misión.



Estos presentan numerosos aspectos y hay que luchar contra dragones, grillos, topos, tortugas y toda clase de animales que habitan este peligroso mundo.

No puede faltar en esta aventura un viejo conocido de Mario: el terrible Bullet Bill quien no desea otra cosa que vengarse de las derrotas sufridas a manos de Mario, y le atacará con su forma de bala gigante.

Existen otros obstáculos en forma de abismos, lagos con minas, fosos de fuego y varias trampas preparadas para impedir el avance de los dos aventureros.

Ahora puede subirse por las paredes si coge carrerilla suficiente, algo de mucha utilidad cuando se encuentre atrapado en senderos sin salida. Montar en los delfines es el único medio de atravesar los interminables mares llenos de peligros,pero hay que recordar que estos delfines son amigos de Mario.

Su famosa capa es también una gran ayuda, puesto que además de poder destruir con ella a sus enemigos posee la facultad de hacerle volar remontándole por el cielo para salvar así a los enemigos acechantes en tierra. Tampoco se debe olvidar la importante labor que realiza Yoshi al permitir que Mario monte sobre él, transportándole más deprisa por las tierras de Koopa. Con su gran lengua puede atrapar algunos enemigos a distancia para engullirlos y después lanzar bolas de fuego o piedras sobre otros animales que se acerquen con malas intenciones. Pero Mario debe protegerlo bien y no exponerlo demasiado puesto que, si es alcanzado por un enemigo, huirá asustado dejando a Mario solo. Más tarde ,repuesto del susto, vuelve para seguir junto a su amigo.

ALBERTO PASCUAL

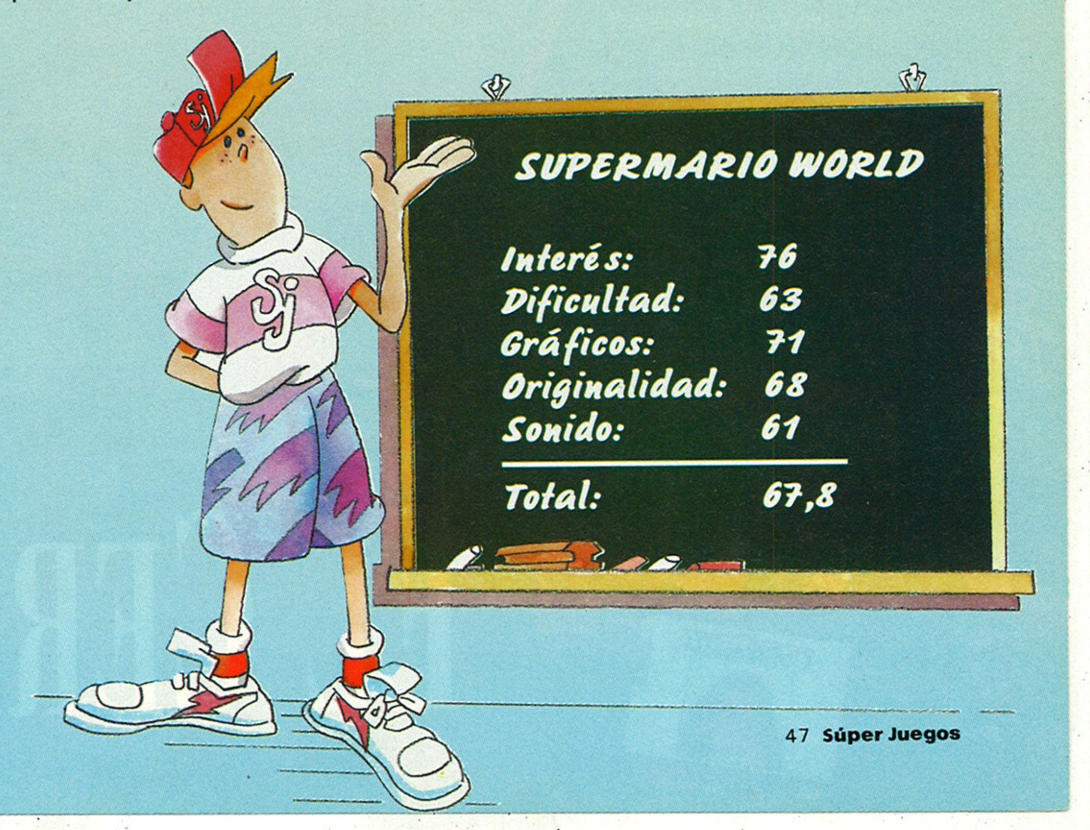
Para sacar ventaja

Por el camino Mario encontrará muchas monedas de oro. Es importante recoger todas las que pueda, puesto que al llegar a las 100 monedas obtiene una vida extra.

Presta atención a los consejos que obtienes en las piñas oscuras situadas en la ruta; dan pistas sobre dónde están los amigos de Yoshi y de algunos peligros acechantes.

En el nivel 3-1, al salir del puente del rio en la mitad del nivel, puedes atravesar el resto de la pantalla volando.

También puedes pasar de un nivel a otro sin necesidad de terminar el anterior apretando Start y después Select, seleccionando la zona donde quieres ir, pero ésto sólo funciona cuando has terminado el nivel previo.



SUPERMARIO WORLD

Interés:	76
Dificultad:	63
Gráficos:	71
Originalidad:	68
Sonido:	61
Total:	67,8

Ya está en España la última generación en consolas de video-juegos: SUPER NINTENDO SUPER 16 BITS.
La última y más esperada creación de Nintendo. Ahora en la pantalla de tu televisión, la altísima resolución, velocidad de juego y efectos de imagen y sonido de las máquinas recreativas.

SUPER HARDWARE

SUPER NINTENDO ES EL CEREBRO DE LA BESTIA. UNA MÁQUINA MUY SUPERIOR A TODO LO QUE HAYAS VISTO HASTA AHORA.

- **SUPER POTENCIA.** CINCO MICROPROCESADORES Y UNA MEMORIA SUPER: 128K EN SU MICROPROCESADOR CENTRAL MÁS 256K EN CADA UNO DE LOS MICROPROCESADORES DE VIDEO.
- **SUPER GRAFICOS.** TRES DIMENSIONES, PALETA DE 32.768 COLORES, RESOLUCIÓN DE 512X448 PIXELS Y MÚLTIPLES SCROLLES SUPER SUAVES.
- **SUPER ACCION.** ROTACIÓN DE 360°, AMPLIACIÓN Y DISMINUCIÓN DE FIGURAS Y EFECTOS 3D, TODO GRACIAS A SU EXCLUSIVO CHIP MD-7. Y ADEMÁS MUCHOS MÁS PERSONAJES EN PANTALLA Y DE MAYOR TAMAÑO.
- **SUPER SONIDO.** ESPECTACULAR POR SUS 8 CANALES STEREO DIGITAL INDEPENDIENTES EN ALTA FIDELIDAD. DE CINE, POR SU BANDA DE EFECTOS ESPECIALES CON CALIDAD COMPACT-DISC.



CADA MES LLEGARÁN NUEVOS TÍTULOS PARA SACARLE EL MÁXIMO PARTIDO AL PODEROSO CEREBRO DE **SUPER NINTENDO.**

SUPER SOFTWARE

LA SUPERIORIDAD DE **SUPER NINTENDO** QUEDA DEFINITIVAMENTE DEMOSTRADA SOBRE EL TERRENO DE JUEGO. CON SUPER TÍTULOS DE ACCIÓN INIGUALABLE: SUPER R-TYPE , SUPER CASTLEVANIA IV, THE ADDAMS FAMILY, SUPER WWF WRESTLEMANIA, F-ZERO, SUPER SOCCER Y SUPER TENNIS. Y ESTO ES SÓLO EL PRINCIPIO.

YA ESTA SUPER N ENTERTAINM SUPER 16 BI

SUPER NINTENDO SCOPE

SUPER TENNIS

SUPER SOCCER

SUPER R-TYPE

THE CHESSMASTER

Castlevania IV

EL CEREBRO DE



Super Accesorio: Nintendo Scope

Lo nunca visto. Un bazooka de alta precisión inalámbrico por infrarrojos, para jugar sobre la pantalla ¡hasta 6 metros de distancia! Nintendo Scope incluye además un cartucho con 6 juegos de acción ilimitada: 3 de habilidad y 3 de combate.

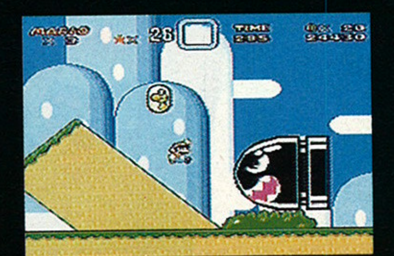
Y más accesorios super:

- **Mando de control.** Para disputaros el control de la situación entre dos jugadores.
- **Cable stereo RCA audio/video.** Para conectar tu Super Nintendo a un equipo Hi-Fi o a un televisor/monitor stereo.
- **Cable stereo RCA audio/video con entrada euroconector.** Conector para televisor/monitor stereo con entrada de euroconector. Consigue una calidad de sonido compact-disc.

Super Pack

Super Nintendo incluye:

- Consola
- Mando de control multifunción
- Cable conector TV
- Adaptador de corriente (A/C)
- **Super Mario World,** la última y más trepidante aventura de Mario.





AQUI NINTENDO ENT SYSTEM NINTENDO TS



LA BESTIA



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



ROBOTRON 2084

La sublevación de las máquinas

Atari Lynx: arcade

Nos encontramos casi a finales del siglo XXI. El avance tecnológico experimentado en los últimos años ha sido extraordinario, sobre todo en el campo genético. Pero el hombre ha querido perfeccionar tanto las especies que ha caído víctima de su propia creación: el Robotron. Se trata de una máquina perfecta que se rebela contra la dominación humana y decide acabar con ella. Naturalmente el objetivo es detener a los Robotrons y salvar al único superviviente de la raza humana. Sin embargo, debido a los experimentos genéticos el protagonista posee unos superpoderes que le ayudarán a terminar con éxito la aventura.

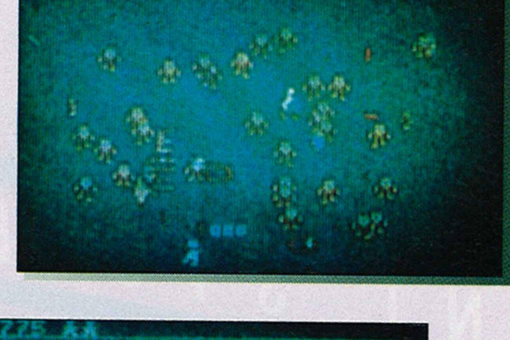
"ROBOTRON 2084" es un cartucho de **Shadowsoft** para la consola ***Lynx*** que conserva cierta similitud con la máquina recreativa de *asteroides* en la que llovían enemigos desde todas las esquinas de la pantalla. Para destruir a tantos rivales se necesitan armas adecuadas que permitan el disparo en todas las direcciones posibles. Para ello disponemos de tres posibilidades de disparo real, a cual más efectiva. En la primera de ellas, si se presiona el botón A el disparo sale en la misma dirección en la que se mueve el protagonista. Si se mantiene pulsado ese botón no cambiará el sentido del disparo aunque cambie la dirección del personaje.

La segunda opción de disparo permite una mayor variedad en la artillería. Al presionar el botón A el disparo es el habitual, pero si se aprieta el B la dirección de disparo girará en el sentido de las agujas del reloj. Si se mantiene apretado unos segundos la dirección girará muy lentamente. Por el contrario si se presiona dos veces en una rápida sucesión, la dirección de disparo cambiará hacia donde gire el personaje.

En la tercera y última opción si se presiona el botón A la dirección de disparo rotará en sentido contrario al de las agujas del reloj, pero si se aprietan A y B al mismo tiempo rotará 180 grados.

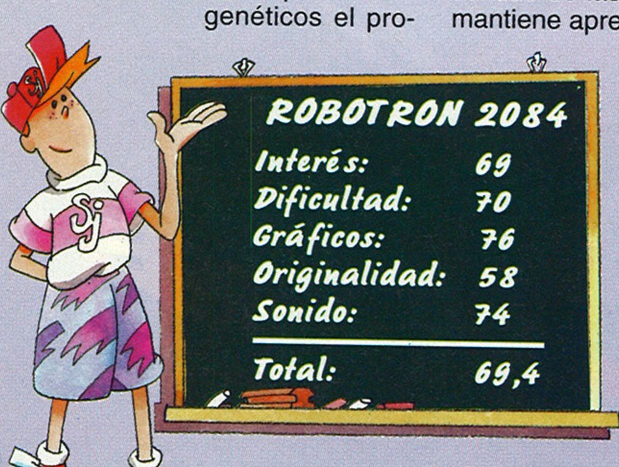
Así pues, el enfrentamiento con los robots más peligrosos no ha hecho más que empezar y no olvides que nuestro héroe es la última esperanza para la supervivencia de la raza humana.

ANDRÉS GARCIA





Aprovecha los superpoderes y elimina todos los robots que quieren exterminar la raza humana.



Guiados por su infalible lógica, los robots deciden que la raza humana es ineficaz

SUPER R.C. PRO-AM
Estás en línea de salida con tres coches más: derrapes, manchas de aceite, curvas espeluznantes, bonificaciones. (de 1 a 4 jugadores).

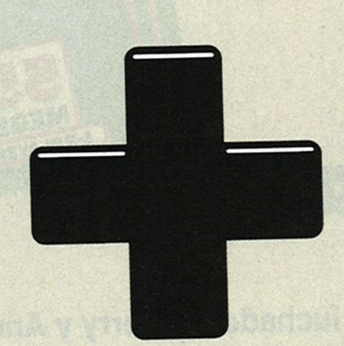
MEGA MAN
Te esperan continuas ráfagas de disparos y 6 niveles de malignos laberintos. ¿Lograrás acabar con ocho androides diferentes?



KUNG-FU MASTER
Los brazos y piernas de Bruce Leap son por si mismos armas letales.
Domina tu técnica y acaba con el malvado "Daddy Long Legs".



R-TYPE
Sólo tú, pilotando la Aeronave Especial R-TYPE, puedes salvar al Planeta Azul de Bydo y su banda de mutantes.



BOULDER DASH
Cuatro mundos, laberintos, desafíos y nada menos que ochenta escenarios sembrados de diamantes de incalculable valor.

JUEGOS EN PANTALLA



THE RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE
Blob y Earth-Boy vuelven para liberar a la encantadora Princess Blobette de las garras del malvado Alquimista Antagonista.



CHESSMASTER
Un juego para poner a prueba tu habilidad, enfrentándote a una poderosa mente que domina todos los secretos del ajedrez.



Tú y tu GAMEBOY sois unos fenómenos. Pero ni Kung-Fu, ni la Princesa Blobette, ni Megaman se quedan atrás. Ni ninguno de los marchosísimos títulos que traemos de todos los rincones del mundo. ¡Con GAMEBOY vas a más!



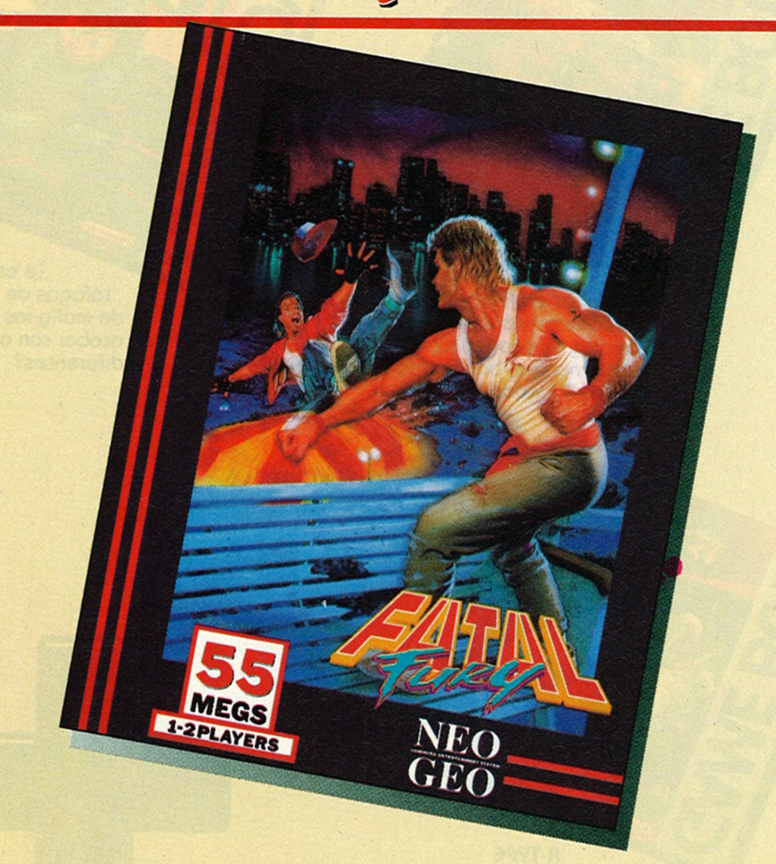
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

GAMEBOY™ Nintendo

ERES UN FENÓMENO



Neo Geo: lucha



FATAL FURY

Venganza filial

Después de diez años, dos jóvenes luchadores, Terry y Andy Bogard, aparecen en escena. Años de entrenamiento y el dolor por sus padres muertos han sido suficientes para crear en ellos una furia fatal con la que destruir a Geese Howard, su enemigo.

Hace una década, Jeff Bogard, el luchador número uno, fue brutalmente asesinado por un rudo hombre llamado Geese Howard. Ahora sus dos hijos se encargan de vengarle, y para ello necesitan tu ayuda.

Para conseguir el objetivo es necesario andar por las calles de South Town, una ciudad tomada por los secuaces de Geese Howard, que hay que destruir si se desea llegar hasta su jefe. Para ello hay que participar en el concurso de lucha callejera, y como no, ganarlo.

Cada uno de los protagonistas posee unas características diferentes: Terry Bogard es un experto en peleas callejeras y en artes marciales; su hermano Andy es uno de los mejores luchadores de *Koppou*, arte marcial japonés. Por último el japonés Joe Higasi, amigo de los protagonistas, resulta ser un maestro en el arte tailandés del *Kick-Boxing*. Recordad que Geese es un enemigo muy poderoso y no va a poner las cosas fáciles en la carrera por la victoria.

Las reglas de la batalla

Aunque se trata de un campeonato de pelea callejera, **FATAL FURY** también tiene unas reglas, que aunque básicas, sirven para que los participantes no se excedan. La principal es que el combate se decide al mejor de tres peleas, es decir quien tumbe dos veces al adversario será campeón. cuarenta y cinco segundos es el tiempo dado para batir al contrincante; si en ese período no se consigue, ganará el que más fuerza le quede. Otra regla importante que se debe conocer es que al terminarse la fuerza, se acaba también el juego. Pero después de cada combate los luchadores descan-

Para coronarte como rey de los luchadores debes recorrer todos los escenarios de la ciudad y batir a todos tus enemigos pra vengar a tus padres.



Nuestros héroes son los luchadores más fuertes y rápidos de toda la ciudad pero tienen que andar cn mucho cuidado para no encajar ningún golpe.

san, y esto significa que al principio de cada pelea la fuerza queda restablecida. Para conseguir el triunfo en un mayor número de combates recomendamos escoger la opción de dos jugadores ya que, con la ayuda de otro, será más fácil llegar al final.

Diferentes escenas de las peleas en las que nuestros protagonistas se ven envueltos. con su fuerza y con tu ayuda siempre saldrán victoriosos de todos los combates.



Perfección audiovisual

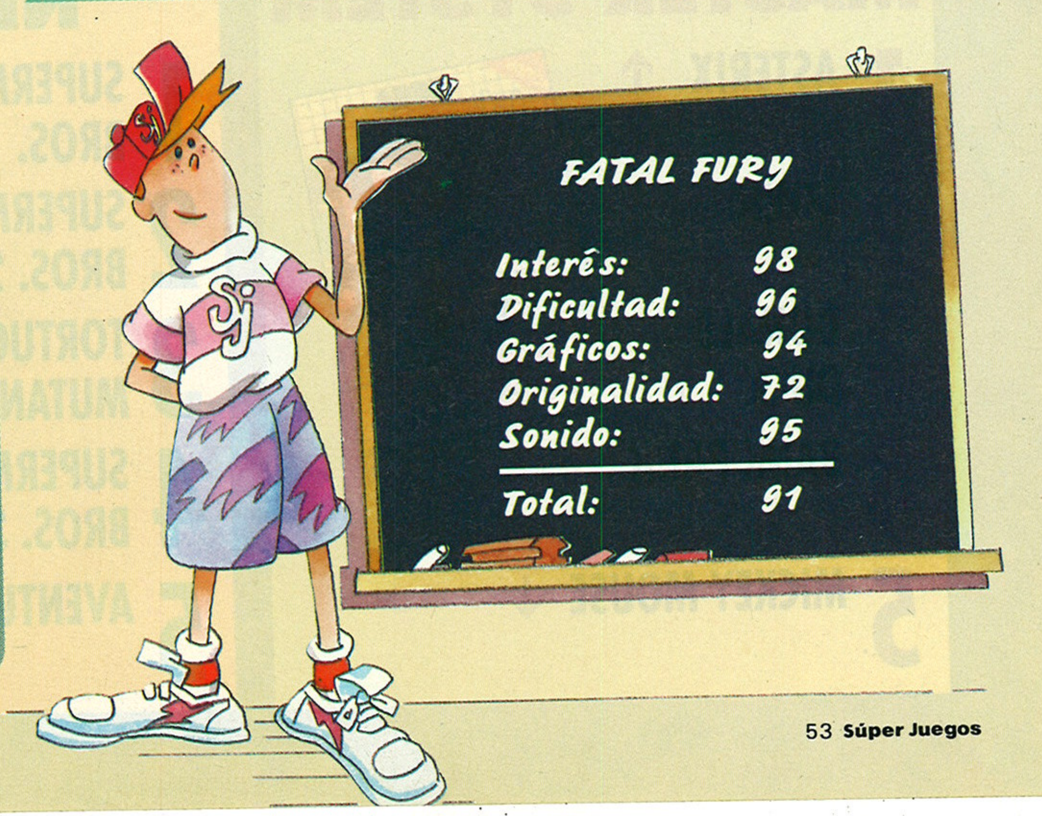
FATAL FURY es exactamente igual que el juego de las máquinas recreativas, por lo que desarrolla unos gráficos impresionantes. Cada pantalla está cuidadosamente elaborada para conseguir los matices y fondos propios de una pelea. Además, el movimiento es increiblemente rápido lo que dota al programa de un realismo nunca visto anteriormente en una consola. Si a todo esto añadimos un sonido perfecto, con *samplings* de voces humanas, y una banda sonora de gran calidad, podemos decir que nos encontramos ante un juego de lucha casi perfecto.

CARLOS YUSTE

Un concurso de peleas callejeras es el argumento de este fantástico juego

Para sacar ventaja

Es mejor elegir la opción de dos jugadores, dada la dificultad del juego.Ante los enemigos, es mejor unirse para conseguir vencerlos
El mejor golpe para tumbar a los contrincantes es agacharte, lanzar un puñetazo bajo, y levantarte rápidamente para continuar con el ataque.



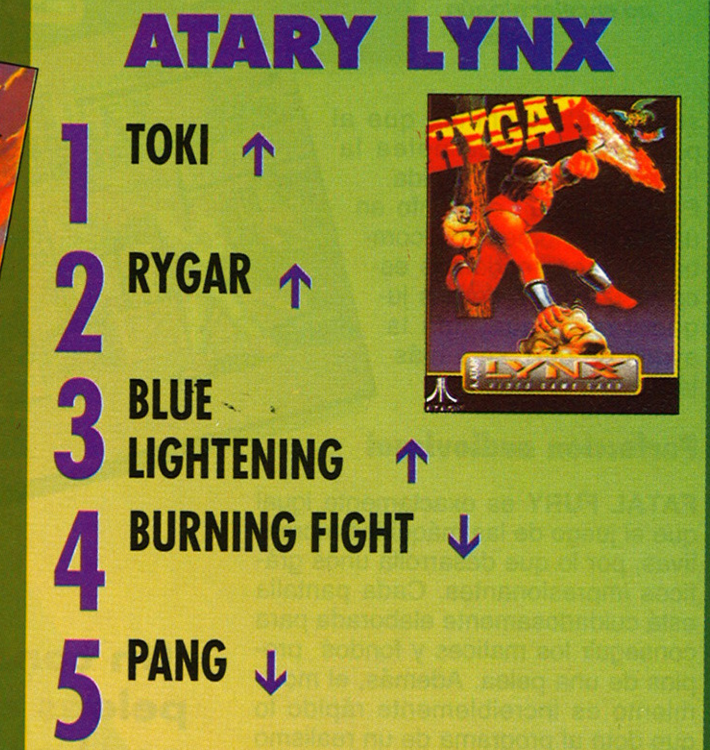
Los súper del mes

HIT

NEO GEO

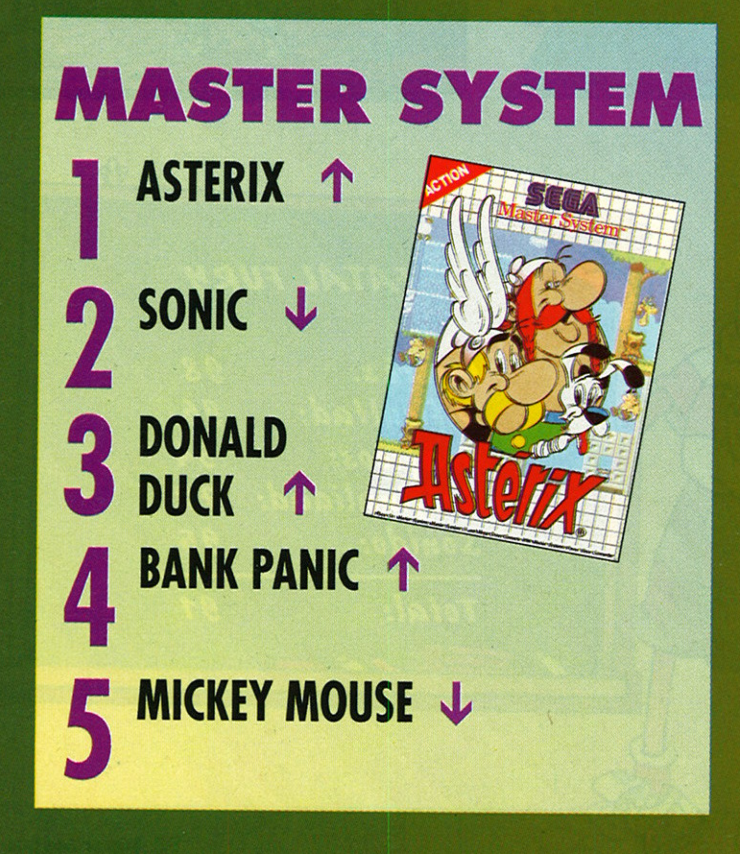
1. MAGICIAN LORD =
2. GHOST PILOTS ↑
3. FATAL FURY ↑
4. BURNING FIGHT ↓
5. TRASH RALLY ↑

ATARY LYNX



1. TOKI ↑
2. RYGAR ↑
3. BLUE LIGHTENING ↑
4. BURNING FIGHT ↓
5. PANG ↓

MASTER SYSTEM



1. ASTERIX ↑
2. SONIC ↓
3. DONALD DUCK ↑
4. BANK PANIC ↑
5. MICKEY MOUSE ↓

NINTENDO



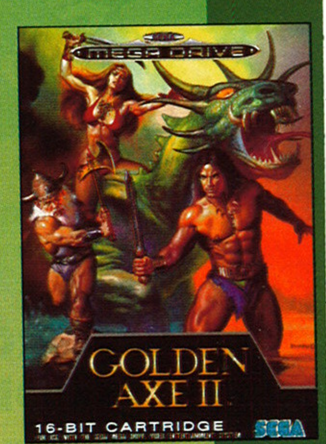
1. SUPERMARIO BROS. ↑
2. SUPERMARIO BROS. 2 =
3. TORTUGAS MUTANTES II ↑
4. SUPERMARIO BROS. 3 ↓
5. AVENTURAS LOLO 3 ↑

CONSOLAS

TURBOGRAFX

1 VICTORY RUN ↑
2 LEGENDARY AXE ↑
3 ALIEN CRUSH ↓
4 DUNGEON EXPLORED ↑
5 CHINA WARRIORS ↑

MEGA DRIVE

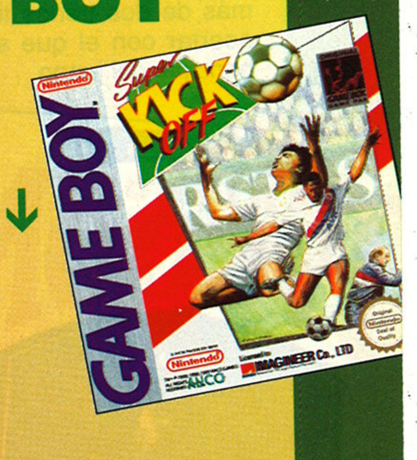


1 JAMES POND ↑
2 MARIO LEMIEUX HOCKEY ↑
3 WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO ↑
4 QUACKSHOT ↓
5 GOLDEN AXE ↓

GAME GEAR

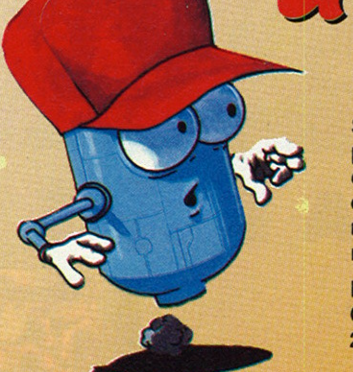
1 SONIC =
2 MICKEY MOUSE ↑
3 DONALD DUCK ↓
4 SHINOBI ↑
5 SPACE HARRIER ↓

GAME BOY



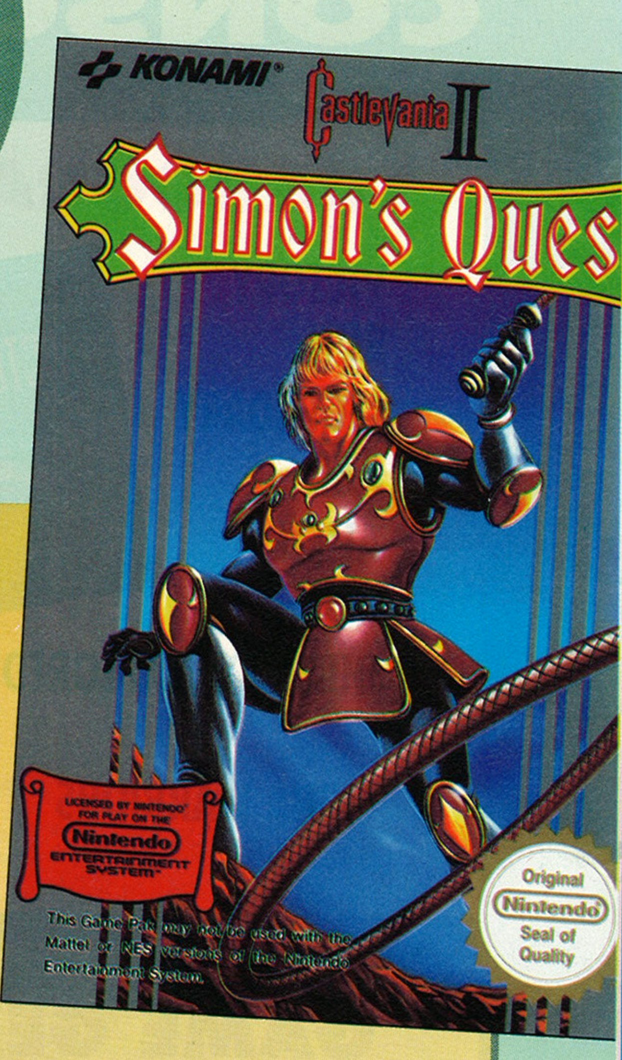
1 SUPERMARIO LAND ↑
2 TERMINATOR 2 ↓
3 DRAGONS LAIR =
4 SIMPSONS ↑
5 SUPER KICK OFF ↑

Los consejos de Mix



Si te preocupa algún juego o tienes problemas con cualquier pantalla, escríbeme. Busca nuevos alicientes con mis consejos y disfrutarás mucho más de tus juegos. Basta con que remitas tus preguntas a:

LOS SUPERJUEGOS DEL MES
C/. O'Donnell 13-1º.
28009, Madrid.

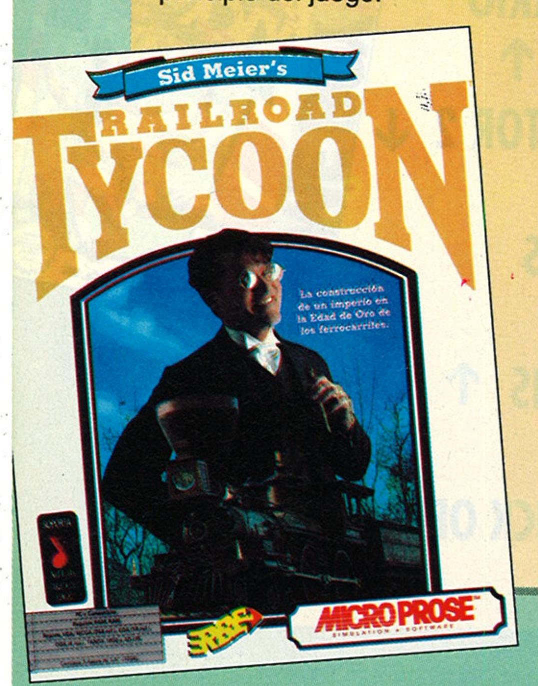


RAIL ROAD TYCOON (Amiga)

*En el **RAILROAD TYCOON** en versión **Amiga** sólo puedo poner dos trenes y si intento disponer de más unidades con F7, el programa me responde que excedo el nivel de trenes. Me gustaría concer la forma de poner más trenes.*

Santiago Griñó (Lérida)

Es muy sencillo. Para tener más de dos trenes tienes que acertar con el que se pide al principio del juego.

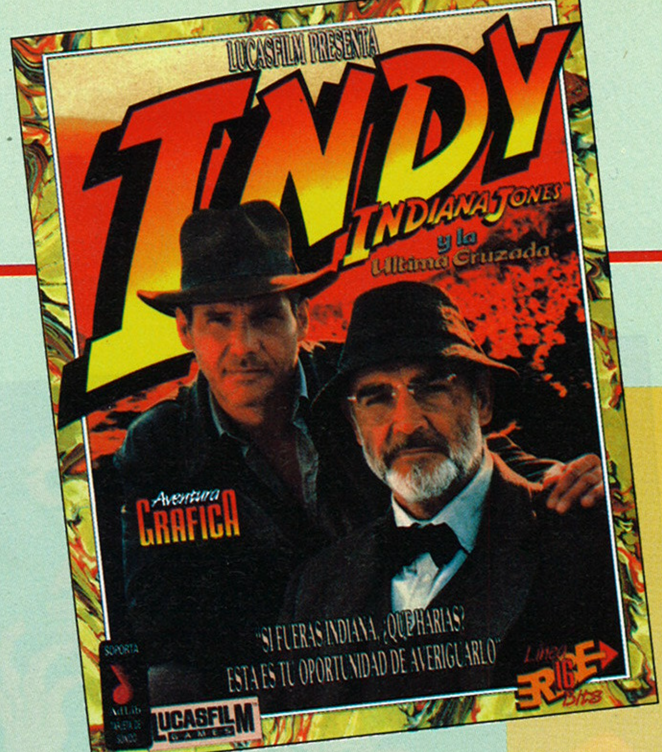


CASTLEVANIA II SIMON´S QUEST (Nintendo)

*Tengo la consola **Nintendo** y me gustaría saber todos los secretos del **CASTLEVANIA II-SIMON´S QUEST**, ya que sólo consigo llegar a la tercera pantalla.*

Daniel Martínez (Zaragoza)

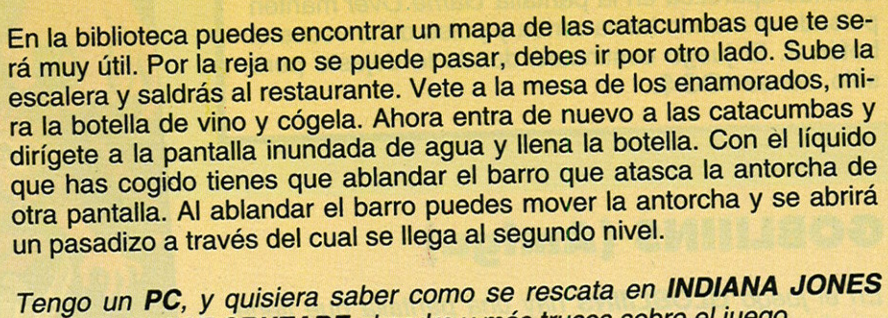
Bueno, vayamos por partes. Para que puedas comenzar el juego con la estrella de la mañana, bombas de fuego, agua bendita, daga, cristal rojo, costilla de Drácula, dos laureles y dos ajos tienes que utilizar la contraseña *REJ5 DYVO GG8F XTRT*. Por otro lado, si olvidas comprarle a un anciano una estaca de roble, tendrás problemas, ya que la necesitarás para poder conseguir todas las partes de Drácula.
La contraseña para los Bosques Aljiba consiste en la clave *7 MTM QXFV 1X4J XQJ5* y utilizar después el ojo derecho de Drácula.
En algún momento llegarás a un callejón sin salida y no te quedará más remedio que sumergirte en el agua, donde se esconde un secreto. Sostén en alto tu cristal mientras te hincas y oprimes el botón A. El agua se elevará y te mostrará un pasillo secreto.
Hay una contraseña con la que se obtiene todo lo que se puede conseguir en el juego: *PSPR VRBV U2DT RFIZ*. La siguiente tarea será encontrar Castlevania.
Cuando se entra en una tienda y no hay nadie, generalmente es señal de que existe un pasadizo oculto allí. Mira el piso y el muro que está en el extremo derecho. Lanza agua bendita a estos dos lugares y descubrirás un secreto.
Por último, cuando llegues al Cementerio Camila, toca todo tipo de cosas y utiliza todos tus artificios en la cuarta lápida. Pronto aparecerá una importante pieza del acertijo.



INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA

*Después de los esfuerzos que me ha costado llegar hasta el alcantarillado tras pasar el laberinto en el **INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA** (pero en la versión original en inglés **PC**) me encuentro con unas rejas que impiden llegar hasta la tumba para ver la inscripción (supongo). ¿Qué tengo que coger o que debo hacer?. Os agradecería también que me dijérais lo que debería hacer antes. (He cogido el diario,la cuerda roja y un libro de la biblioteca).*

Filias–X (Madrid)



En la biblioteca puedes encontrar un mapa de las catacumbas que te será muy útil. Por la reja no se puede pasar, debes ir por otro lado. Sube la escalera y saldrás al restaurante. Vete a la mesa de los enamorados, mira la botella de vino y cógela. Ahora entra de nuevo a las catacumbas y dirígete a la pantalla inundada de agua y llena la botella. Con el líquido que has cogido tienes que ablandar el barro que atasca la antorcha de otra pantalla. Al ablandar el barro puedes mover la antorcha y se abrirá un pasadizo a través del cual se llega al segundo nivel.

*Tengo un **PC**, y quisiera saber como se rescata en **INDIANA JONES AND THE LAST CRUZADE** al padre y más trucos sobre el juego.*

Roberto Martín (Zamora)

Para encontrar al padre de Indiana Jones, cuando se sube al segundo piso, en una habitación colgada de la lámpara está la llave de la celda de Henry (padre de Indiana).

ELVIRA (Amiga)

*Siempre que juego a **ELVIRA**, tengo un problema para conseguir destruir a la cocinera del castillo. Me han dicho que se elimina con sal. ¿Podrías decirme la forma de eliminarla o de encontrar la sal?*

David Gallego Sile (Jaén)

La sal que necesitas para eliminarla se puede encontrar en una de las habitaciones de las mazmorras, apoyada en una columna. Si buscas bien en esa misma habitación, localizarás algo muy útil. !Ten cuidado con lo que coges! Te puedes encontrar con una sorpresa desagradable. Para que la búsqueda sea más breve, debes tener en cuenta que la habitación que buscas según entras en las mazmorras, es una de las de la derecha.



SHINOBI

*Me encanta jugar con la consola y he comprado el **SHINOBI**, pero nunca paso de la última fase de la región Mandara. Me gustaría que me explicareis algún truco para pasarla.*

Elena M.Guisado Badajoz

Acércate a las filas de estatuas todo lo que puedas y empieza a disparar, pero cúbrete bien. Debes acertar cuatro veces en cada estatua para destruirla. Cuando lo hayas conseguido tendrás que luchar contra una cara que dispara bolas de fuego. Salta y dispara al ojo rojo ocho veces mientras evitas las bolas.

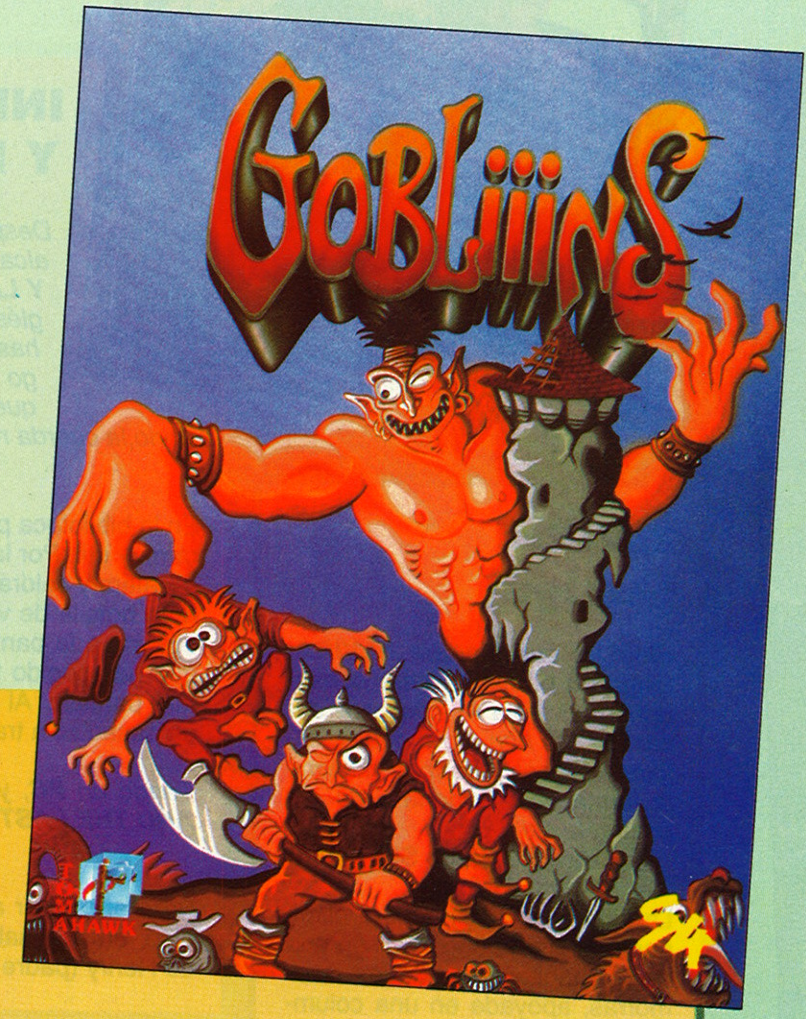


ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

*En **ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD**, me gustaría saber la clave para tener vidas infinitas o algún truco para hacer más fácil el juego.*

Jaime Bucero Onda (Castellón)

Cuando aparezca en la pantalla *Game Over* mantén pulsado el mando hacia arriba y pulsa ocho veces el botón 2. El juego continuará donde lo dejaste pero sólo tienes 400 $.



GOBLIIINS (Amiga)

*En el juego **GLOBLIIINS** hay una pantalla que tiene un dragón de dos cabezas, y no se como pasarla. ¿Que puedo hacer?*

Javier Pérez (Bilbao)

Primero hay que golpear el montón de troncos, coger el que cae y usarlo en la primera trampa. Echar un hechizo a la bolsa y apartarse rápidamente. Cogerla y marcharse después. Echar un hechizo al palo que se convierte en desodorante y cogerlo y situarlo arriba. Bajar a coger los granos para luego volver a subir y usarlos. Cuando venga el pie hay que tomar el desodorante y usarlo en el pie cuando este se pare. Posteriormente hay que tomarlo y ponerlo abajo, donde le llega el fuego del dragón. Cuando lo ase, cogerlo, subir donde está la segunda trampa y usarlo. Ahora se pude pasar sin peligro y hacerse con la daga para situarla en el mismo sitio que el pie y que le de el fuego del dragón. Una vez que arda cógela y rápidamente apártate de allí. Ahora ya se ve la salida y el código para pasar de pantalla.

*Tengo el **GOBLIIINS** para Amiga. Llego a una pantalla en la que se ve un esqueleto al que se le hacen cosquillas con la pluma para que le caiga una llave en la cabeza. Pero al intentar coger la llave, el esqueleto me coge del cuello y chupa mucha energía. También se que hay un elixir que te da invisibilidad por momentos, pero no sirve de nada con la llave ni con el esqueleto... ¿Podéis ayudarme?*

Victor Suñer Santos (Valencia)

Hay que coger el boliche que hay encima de la mesa, a la derecha, y dárselo al esqueleto que se pondrá a jugar con él. Después coger la llave sin que nos agarre el esqueleto. Sube y abre jaula.
El mago debe hacer un hechizo a la pluma, que se convierte en un matamoscas. Entonces entrará una abeja por la ventana que se posará en la estantería de arriba. En ese momento hay que utilizar el matamoscas contra la abeja que se quedará aturdida. Antes de que se recupere, el mago y mediante su magia, convierte al insecto en un dardo que debes coger. Después es necesario bajar al suelo y utilizar el dardo mediante el icono de usar (puño), encima del cuadro del brujo. El dardo se clavará en el ojo y se abrirá el armario, dejando caer el vudú del rey. Una vez que se hemos subido a la mesa, hay que coger la figurilla y la poción de la invisibilidad y se habrá terminado la pantalla.

SORTEAMOS 15 CONSOLAS NEC TURBOGRAF CON 4 JUEGOS CADA UNA.

¿TE LA JUEGAS?

¡¡VENGA!!, ¡¡ANIMATE!!, ENVIANOS EL CUPON
(NO SE ADMITIRAN FOTOCOPIAS)
Y HAZTE CON UNA **NEC TURBOGRAF 16 BITS** MAS 4 JUEGOS DE REGALO.
¡JUÉGATELA Y GANA!








¡¡APUNTATE AL SUPER SORTEO DE SUPER JUEGOS!!

Envía tu cupón con todos tus datos personales antes del 30 de Junio, indicando en una esquina del sobre: Concurso Nec Junio, se considerará la fecha del matasellos.

De entre todas las cartas recibidas se realizará un sorteo ante Notario el día 7 de Julio del que saldrán los 15 afortunados ganadores. No pierdas tiempo. **Una de estas 15 consolas NEC TURBOGRAF puede ser tuya.**

NO OLVIDES PONER EN EL SOBRE CONCURSO NEC JUNIO

EDICIONES MENSUALES S.A.
REVISTA SUPERJUEGOS
C/ O'DONNELL Nº 12 28009 MADRID

Nombre y Apellidos
TELEF.
Dirección
C.P.
Población
Provincia
Edad
Modelo de consola u ordenador que posees

El hecho de formar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

TECNOLOGIA

SISTEMA MIDI PARA ORDENADORES

La magia de la música a tu alcance

Actualmente, el ordenador personal es algo casi tan cotidiano como los televisores o los automóviles, así como muchas de sus aplicaciones, sin embargo, algunas de éstas todavía son grandes desconocidas, no solo del público en general, sino también de los usuarios habituales del ordenador. En cierto modo es lógico que así ocurra, ya que tales aplicaciones fueron desarrolladas en principio para una serie de usos profesionales específicos.

Uno de estos grandes desconocidos es el MIDI, a pesar de que su utilidad transciende del ámbito puramente profesional, sus especiales características lo convierten en una poderosísima herramienta para usos profesionales y educativos, así como en un excelente medio para la diversión y el juego.

¿Qué es el Midi?

MIDI, las iniciales de las palabras inglesas Musical Instrumento Digital Interface (interfaz digital para instrumentos musicales), no es sino un sistema de comunicaciones específicamente diseñado para su empleo en el entorno musical. Sus orígenes se remontan al año 1981, periodo en el que a instancia de Dave Smith, ingeniero de la firma **Secuential**, se iniciaron las conversaciones entre distintos fabricantes de instrumentos musicales electrónicos, para adoptar una normativa común al objeto de conseguir una total compatibilidad







La digitalización de notas musicales da una sensación de profundidad y espacio al sonido simulado

en la interconexión de aparatos de distintas marcas, lo que desembocó en la publicación de la norma MIDI versión 1.0 a comienzos de 1983. Funcionalmente, el MIDI emplea un sistema de comunicación serie en lazo cerrado de corriente, lo que permite longitudes de cable superiores a las transmisiones serie convencionales.

El Midi en casa

Seguro que más de uno se está preguntando sobre la utilidad que tiene el MIDI para el usuario normal. En principio, para todos aquellos que tengan inquietudes musicales, ya sea como diversión, por vocación artística o porque la música pueda suponer para ellos una posible fuente de ingresos, su utilidad es enorme, pero también lo es para educadores, creadores de juegos y para todo aquel que sienta curiosidad por saber lo que puede hacer su ordenador.

El uso del MIDI en los ordenadores no es algo nuevo. Comenzó a utilizarse en equipos personales de 8 bits, como en el entrañable Commodore 64, con el que alcanzó una notable profusión, el Apple II (al que le guste el Funky y el Jazz-Rock, que escuche grabaciones de hace algunos años de Herbie Hancock , músico que utilizaba este ordenador), algunos equipos MSX e incluso el archiconocido Spectrum, también tuvo su aplicación en el mundo del MIDI: Posteriormente, aparecieron los primeros ordenadores de 16 bits, Pc, Apple Macintosh. Atari ST y Commodore Amiga. En la actualidad, los más utilizados en el ámbito MIDI son Atari ST (el primero que incorporaba el interfaz MIDI) y Apple Macintosh.

Funcionalmente, el MIDI emplea un sistema de comunicación serie en lazo cerrado de corriente

Desde la aparición de los Pc Multimedia, la cosa ya no es así, puesto que estos equipos también incorporan MIDI de origen. La diferencia entre ambos estriba en que el caso del Atari no hay mas que cargar el programa y conectar los cables, pero en los Multimedia, es necesário procurarse un sencillo adaptador, que en programas secuenciadores como el VOYETRA SEQUENCER PLUS JUNIOR, viene como accesorio, junto con los disquettes y el manual.

En nuestro ordenador

◆ **CREATIVAS:**
Como aplicación creativa principal de la informática MIDI tenemos la composición musical, habitualmente basados en programas secuenciadores, que registran lo que

Midi para PC

Voyetra Secuencer Plus Junior

Es uno de los secuenciadores mas simples y económicos. Puede grabar en 64 pistas y asignarlas a dos puertos, uno de ellos corresponde al sintetizador de la SOUND BLASTER PRO y el otro a la salida MIDI, funciona en entorno MS-DOS, es bastante sencillo de manejar, pero a la hora de editar es ligeramente engorroso. El programa se suministra con un kit MIDI, el cual no es mas que una cajita con un conector que va a la Sound Blaster Pro, otro igual al de la tarjeta que permite conectar otros dispositivos. 4 MIDI out para la conexión a otros tantos aparatos, un conector MIDI IN, para conectar el instrumento maestro (Sintetizador, Guitarra MIDI u otro) y un conector MIDI TRHU, por el cual salen las señales que entran por MIDI IN. sin sufrir alteración alguna.

Master Tracks Pro de Passport

Otro secuenciador que trabaja sobre 64 pistas y 2 puertos, pero completamente gráfico, funciona bajo entorno WINDOWS, y es bastante mas amigable e intuitivo en el manejo que el anterior.

Encore de Passport

Es el editor de partituras para el MASTER TRACKS PRO, también funciona bajo WINDOWS, y es uno de los programas de notación más interesantes que se pueden encontrar en el mercado.

Midisoft Studio

Es una de las más completas aplicaciones MIDI para Pc, ya que consta de secuenciador y editor de partitura en un solo paquete, de hecho ambas ventanas se pueden ver a la vez en la pantalla. Al igual que los anteriores trabaja sobre 64 pistas y 2 puertos, aunque desafortunadamente en las versiones existente hasta la actualidad, presenta algunos inconvenientes con el interface MIDI de SOUND BLASTER PRO, y trabaja correctamente con otros interfaces como MIDIFACE o con MPU de ROLAND que llevan mas tiempo en el mercado.



Cada día son más numerosos los programas MIDI para ordenadores personales



se denomina eventos. Genéricamente se entiende por este término cualquier dato que se produce en un sistema MIDI, dichos eventos son almacenados en la memoria del ordenador y una vez allí, corren la misma suerte que cualquier otro tipo de dato. Se pueden archivar en cualquier soporte habitual (floppy, disco duro, etc), editar y reproducir.

Existen dos formas de generar los datos: producirlos desde un dispositivo externo, generalmente un sintetizador, o bien escribirlos directamente en el ordenador. En el primer caso, el equipo registra todo lo que manda el sintetizador, las notas que se tocan, su duración, el compás, la fuerza con que se presionan las teclas, así como muchos otros datos.

Pero ésto de grabar y reproducir fielmente, también lo hace cualquier magnetófono de forma mas sencilla.

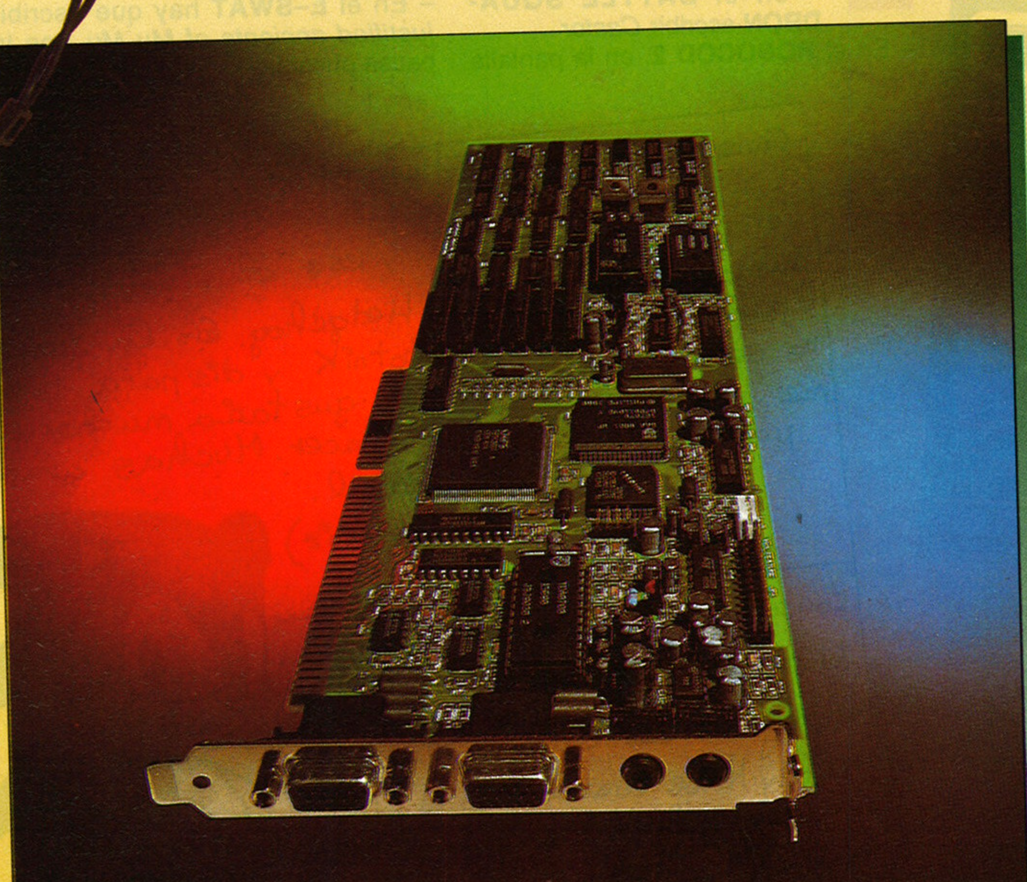
La gran diferencia estriba en que el programa secuenciador no registra el sonido, sino la forma en que hemos tocado, con posibilidad de edición. Otra gran ventaja se presenta cuando al programa secuenciador se le ha incorporado un editor de partitura (Score edit), ya que ésta se escribe de forma automática por el programa en base a lo que hemos tocado, luego basta con hacerle unas mínimas

Las tarjetas de sonido pueden emular más de cien instrumentos

◆ **EDUCATIVAS:**
Ya que el ordenador es capaz de monitorizar con precisión cuanto hacemos y de comparar unos datos con otros previamente introducidos, nos da la posibilidad de ejercer un seguimiento del trabajo mediante el que se indica si hacemos bien o mal las operacioners.
Existen programas de educación musical en los cuales, el usuario elige que tipo de ejercicio de aprendizaje desea realizar (acordes, escalas, etc) y el ordenador genera el ejercicio, de esta forma podemos aprender repitiendo las piezas musicales siguiendo una directriz y de una forma divertida y eficiente.

◆ **LUDICAS**
Esta es con toda seguridad la faceta menos explotada del MIDI: Su capacidad para aplicaciones recreativas, y no solamente en el ámbito musical, sino también en el mundo de los juegos de ordenador, dos tipos, las que aprovechan las características musicales del MIDI, y las que aprovechan las propiedades del interfaz. En el primer apartado, existen algunos juegos que tienen la posibilidad de producir la música que les acompaña mediante un sintetizador externo conectado al puerto MIDI, aunque dichos juegos son algo escasos hasta el momento presente. Otra aplicación de este tipo la constituyen algunos programas, mitad juego, mitad experimento, como KANDINSKY, que permite dibujar en la pantalla una serie de líneas, círculos, cuadrados etc, que luego son traducidos a música.
En el segundo apartado, existen algunos juegos que se aprovechan de las características del MIDI para permitir que varias personas estén jugando a la vez con el mismo programa. De este tipo es el denominado KILL A HAPPY FACE (Mata una cara feliz), en el que distintos jugadores, cada uno con su propio ordenador, conectados todos ellos , tratan de cazar una especie de Packman sonriente. Juegos como éste, permiten hasta un máximo de 16 jugadores.

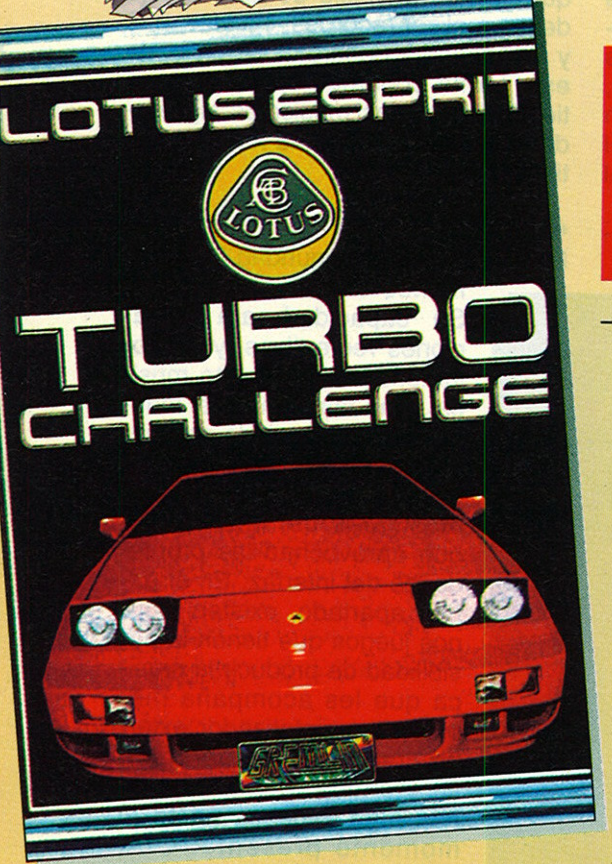
PEDRO T. ALMODOVAR



correcciones, imprimir, y ya tenemos nuestra partitura.
Las tarjetas de sonido que las interpretan incluyen entre otras cosas un sintetizador estereofónico que por software puede emular más de 100 instrumentos en base a sus 22 sonidos primarios y capaz de emitir simultáneamente el sonido de 8 instrumentos distintos, con una polifonía de 22 notas) o bien reproducirlo mediante un sistetizador externo.

Todos los datos introducidos pueden ser archivados en cualquier soporte habitual: floppy, disco duro y otros

Tu me cuentas



TRUCOS

Os envío diversos trucos para conseguir vidas infinitas en varios juegos de ***Amiga***:
– en el **LOTUS SPIRIT** escribir en el nombre de jugador 1, *Fields of fire*, y en el del jugador 2, *in a big country*.
– en el **BATTLE SQUADRON** escribir *Castor*
– En el **ROBOCOD 2**, en la pantalla de presentación escribir *serial interface*. Después F9 para la energía y F10 para pasar al nivel siguiente.
– En el **SHINOBI** tenéis que escribir *Lars XVIII*.
– En el SHADOW DORCER teclear *give me infinities*
– En el **E-SWAT** hay que escribir *justified ancients of Mu Mu*, con la pausa puesta.

Consola: Master Sistem II (Sega)

Tengo un problema y es el siguiente: En el juego de Sonic. The Hedgehog. En la jungla aparece el doctor Robotnik y dispara bombas, no se como matarlo. Me gustaría mucho que me digérais que debo hacer. Muchas gracias.
Mª Soraya Aguilar Bernal.
(Jerez de la Fra. Cádiz)

Consola: Master System II (sega)

El problema que me sucede es que en el juego de Castle of Ilusion starring Mickey Mouse cuando llego al final de la fábrica de chocolate, no sé como matar al monstruo de chocolate y me gustaría saberlo, para poder cerrar la puerta y llegar a otra fase.
Muchas Gracias
Escribe: Paloma del Rocío Aguilar Bernal
Jerez de la Frontera
Cádiz

PREGUNTAS

Me gustaría saber si saldrá el ***STREET FIGHTER II*** *en la consola* ***Mega Drive*** *y la fecha. Gracias.*
Raul Valero (Valencia)

Siento decepcionarte pero de momento no va a salir el **STREET FIGHTER II** para ***Mega Drive***.

Me gustaría saber si el juego ***CHAMPIONS OF EUROPA*** *está en versión* ***Mega Drive***.
Marc Felicó Camacho (Barcelona)

Por el momento no se fabrica para esa consola.

– En el **SUPER HANG-ON**, poner en el tablero de puntuación *75OJ*.
– En el **AVESOME**, teclea + y después pulsa el botón de disparo. Además, el F1 apaga enemigos y el F6 es el combustible.

Santiago Griñó (Lérida)

!Hola amigos de SUPER JUEGOS! Me llamo Benigno. Tengo 14 años y me encanta vuestra revista. Aquí os mando algunos truquillos de juegos para ***Amiga***:
– **SHINOBI** para conseguir créditos infinitos, hacer una pausa y escribir **LARSVXVIII**.
– en **THE NEW ZEALAND STORY** en la fase 1.2 he descubierto que nada más empezar en la segunda plataforma, cuando se dispara hacia atrás varias veces sale una puerta para coger letras. Esto pasa también en otras fases.
– Cuando estés jugando con **BLOOD MONEY**,pulsa *Help* y conseguirás vidas infinitas. Repítelo cada vez que pases una fase. La tecla *DEL* sirve para pasar cada fase.

Benigno Méndez (Cádiz)

!Hola! Me gustó mucho el primer número de vuestra revista y he decidido mandaros un truco para **INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE** (***Amstrad CPC***). Apretando en la pantalla del título las teclas D, O y + a la vez, y después durante el juego *MAYS* y 3. De esta manera podrás pasar de fase sin problemas. Si quieres ver el juego entero, pulsa *MAYS* y 2.

Emiliano Moriñigo (Madrid)

Quisiera proponeros los siguientes trucos:
– Para el **SONIC** de ***Sega***, cuando luches contra el malvado Robotnik ve a la izquierda y allí encontras una valiosa vida.
– **GOLDEN AXE** (***Mega Drive***): Para obtener 30 vidas, en la pantalla de

Respuestas sobre el CD ROM

Hemos comprobado que muchos de vosotros os habéis interesado por el *CD–ROM* ante la cantidad de preguntas que hemos recibido sobre el tema, entre otros de Salvador Conde (Málaga), Claudio García (Valencia), Felipe Monge (S. Lucar de Barrameda, Cádiz) y "*The Infatigable Man*" (León). Bueno pues ahí van algunas, con sus correspondientes respuestas.

-¿Es posible grabar en el CD–ROM como en un disco corriente?(Me refiero a nivel de usuario).
No, porque se trata de un soporte sólo para lectura.

-¿Que ventajas aporta?
La principal ventaja que ofrece es la cantidad de datos que pueden llegar a almacenar.

-¿Cual es su capacidad?
La capacidad de un *CD–ROM* es de 600 Mb.

-¿Qué compañias disponen de software en CD–ROM?
Sierra on line, Tomahawk, Loriciel, Dinamyx, entre otras.

-¿El acceso es instantáneo?
Es algo más lento que un disco duro normal, pero la lectura es igual de rápida.

-¿Cual es el precio de este dispositivo?
Ronda en torno a las 70.000 pesetas.

-¿Se puede prescindir de la tarjeta de sonido con el CD–ROM?; es decir, ¿hace falta este dispositivo para poder escuchar la música de los juegos en disco normal teniendo el CD–ROM?
No se puede prescindir de la tarjeta de sonido si queremos escuchar la banda sonora. Normalmente, *CD-ROM* y un controlador de sonido se venden en conjunto

-¿Se puede digitalizar la voz en el CD–ROM?
El *CD-ROM* es un soporte sólo de lectura y no puede grabar voz por si solo. Hace falta una tarjeta de sonido.

*-¿Cuándo aparecerá CD–ROM para la **Mega Drive** y cual será su precio?*
En España, aún no se sabe con exactitud cuando aparecerá en el mercado. Su precio será aproximadamente unas 60.000 pts.

*-¿Qué juegos habrá en CD–ROM para **Mega Drive**?*
SUPER MONACO GP II (A. SENNE), XENON II, SPEEDBALL II y en Julio o Agosto **D.J. BOY.**

Tu me cuentas

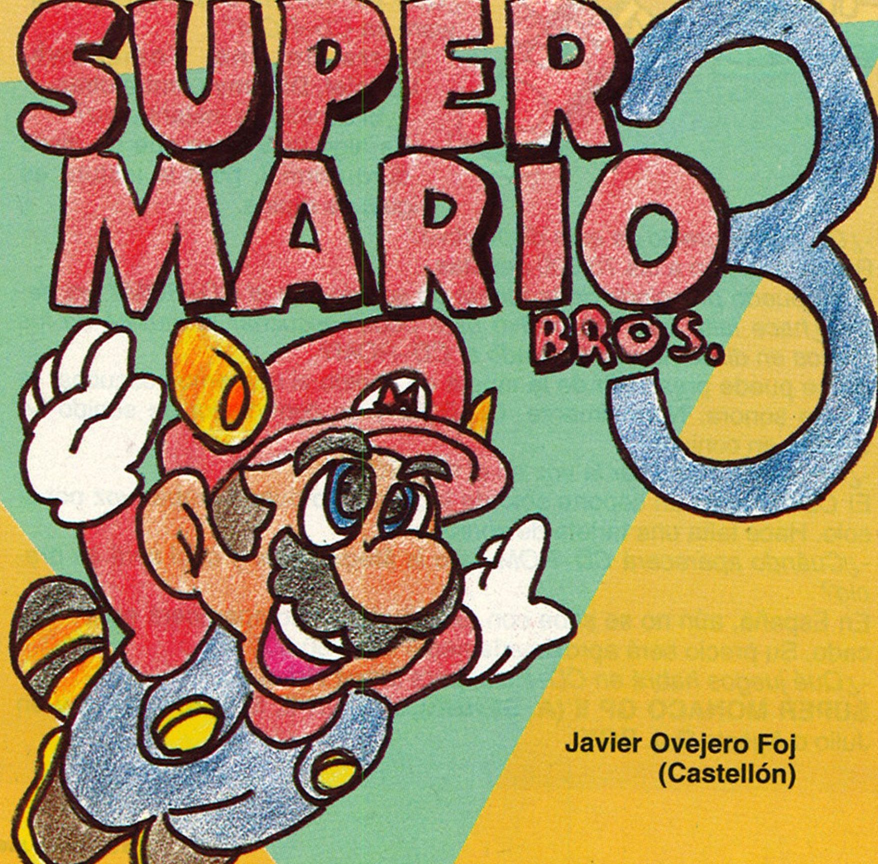


selección pulsa abajo, izquierda, A y C a la vez, y Start.

– **PROBOTECTOR** (***N.E.S.***): pulsa el menú arriba dos veces, abajo dos veces, izquierda, derecha y *Start*. Aparecerá un número arriba ¡Selecciona las vidas de una a doscientas!

– **TORTUGAS NINJA** (***N.E.S.***): Cuando luchéis contra Rocamaciza, subid hacia Bilob, dadle un golpe y luego acabar con el otro.Así aparecerá un sólo cuadro de vida.

Emilio Riera (Alayor. Menorca)



Javier Ovejero Foj (Castellón)

Te mando algunos trucos de varios juegos de ***Amiga***.

– **RODLAND**: Durante el juego pulsa la *pausa* y aprieta cinco veces la tecla Help. Al volver al juego tendrás vidas infinitas. Además, si pulsas la barra de espacio pasarás automáticamente de nivel.

– **JAMES POND II ROBOCOD**: Durante el juego teclea *Little Mermaid* y conseguirás varias opciones. Si pulsas *Return* conseguirás inmunidad y si tecleas X pasarás de nivel. Existen muchas otras posibilidades, así que sigue probando.

– **NARCO POLICE**: Si durante el juego escribís *noenemig* y pulsáis *Return*, los enemigos desaparecerán por arte de magia.

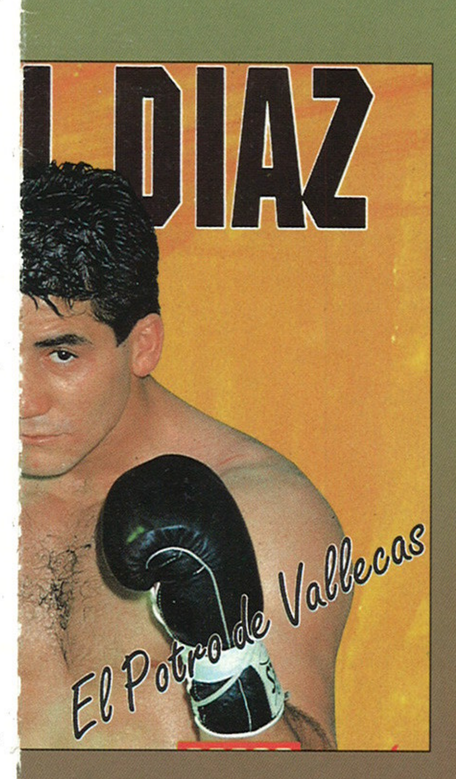
Si tecleáis *congra* y pulsáis *Return* podréis ver la secuencia final del juego. Estos trucos sirven para todas las versiones.

Jose M. Alba (Málaga)



BO JACKSON

Uno de los deportistas más completos de todos los tiempos. Dotado de una velocidad explosiva y una musculatura prodigiosa, Jackson nació para la práctica profesional de cualquier deporte. Auténtico ídolo norteamericano, actualmente compagina la práctica del fútbol con la del béisbol, deporte que comienza su singladura olímpica en Barcelona 92. ¿Qué deportista podría disputar dos ligas profesionales simultáneamente? Naturalmente un auténtico superdotado, capaz de batir al plusmarquista europeo de cien metros lisos y golpear con el bate la bola de cuero con la precisión de un tenista. Con estas cualidades naturales, Jackson es uno de los "monstruos sagrados" del deporte mundial y cuenta con una legión de seguidores en todo el mundo que aclaman sus hazañas, dignas de los mejores deportistas de la historia. Bo Jackson es protagonista de gran variedad de videojuegos de béisbol y entre ellos encontramos **BO JACKSON BASEBALL,** verdadera joya para los aficionados al deporte americano por excelencia. De momento sólo está disponible en **Nintendo Entertainment System** y PC, pero estamos seguros de que este programa contribuirá a una mayor popularidad del deporte del bate en nuestro país.

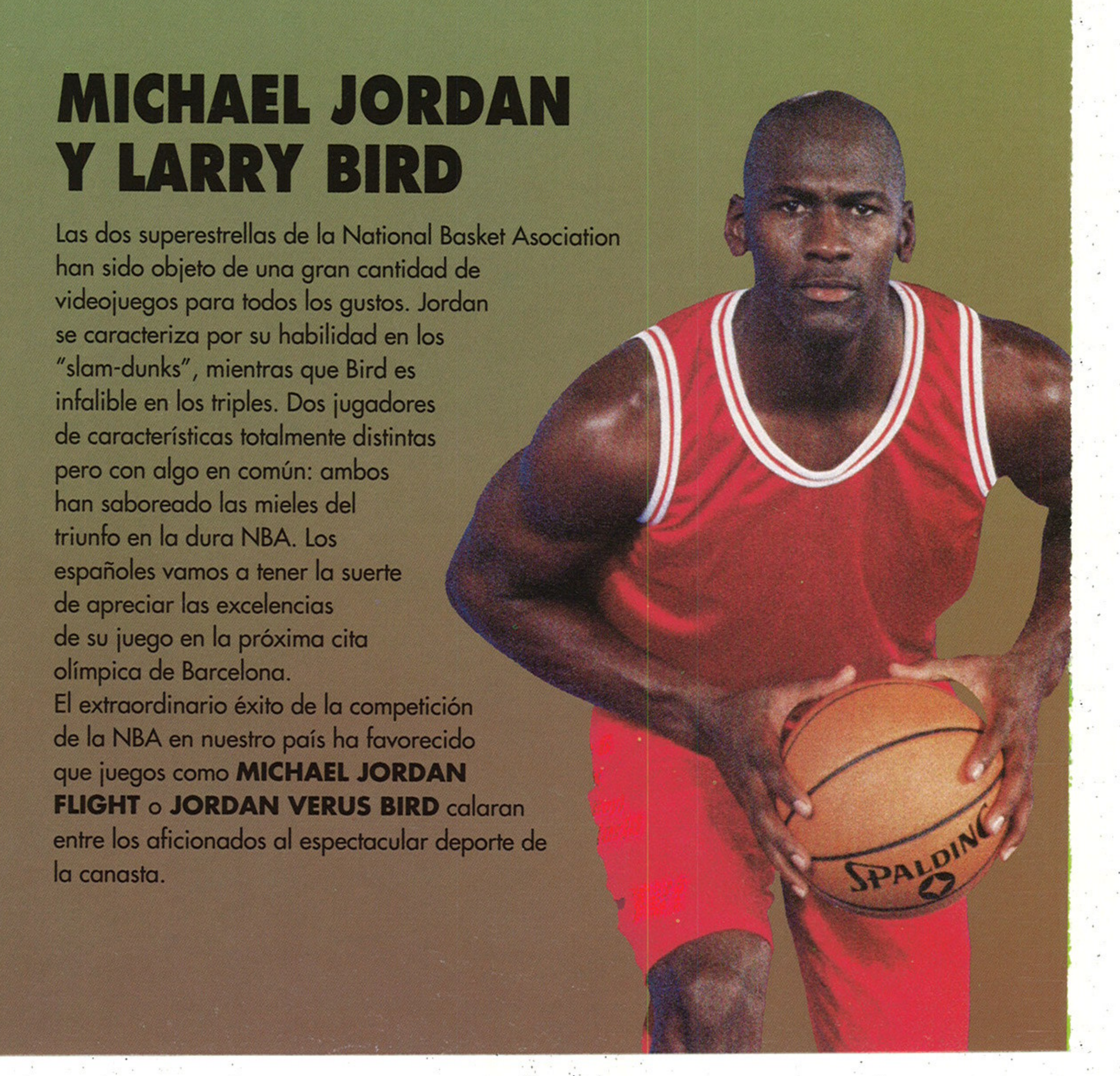


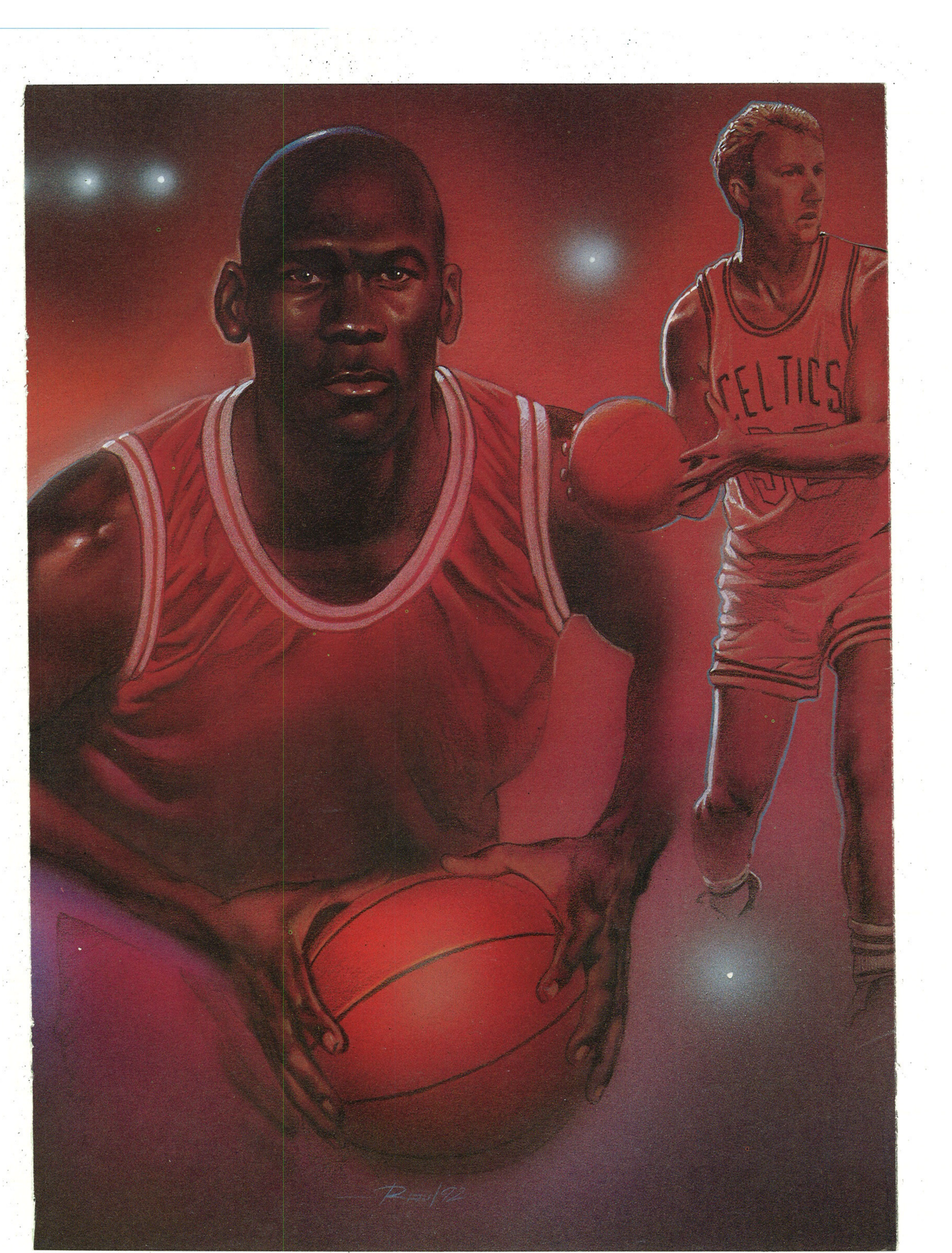
a al más puro estilo Tyson.
ial contra Whitaker.
da y no pudo traerse el título
l madrileño y editó

MICHAEL JORDAN Y LARRY BIRD

Las dos superestrellas de la National Basket Asociation han sido objeto de una gran cantidad de videojuegos para todos los gustos. Jordan se caracteriza por su habilidad en los "slam-dunks", mientras que Bird es infalible en los triples. Dos jugadores de características totalmente distintas pero con algo en común: ambos han saboreado las mieles del triunfo en la dura NBA. Los españoles vamos a tener la suerte de apreciar las excelencias de su juego en la próxima cita olímpica de Barcelona.

El extraordinario éxito de la competición de la NBA en nuestro país ha favorecido que juegos como **MICHAEL JORDAN FLIGHT** o **JORDAN VERUS BIRD** calaran entre los aficionados al espectacular deporte de la canasta.




CELTICS


LOS
Super
juegos
DEL MES

NUEVE CAMPEONES DE DEPORTES OLIMPICOS



Larry Bird (Baloncesto)
Emilio Butragueño (Fútbol)
Perico Delgado (Ciclismo)
Poli Díaz (Boxeo)
José González del Campo "Míchel" (Fútbol)
Bo Jackson (Béisbol)
Michael Jordan (Baloncesto)
Emilio Sánchez Vicario (Tenis)

Un mes antes del inicio de los Juegos de Barcelona, presentamos ocho protagonistas de otros tantos videojuegos, cuyos deportes estarán presentes en la primera cita olímpica española.



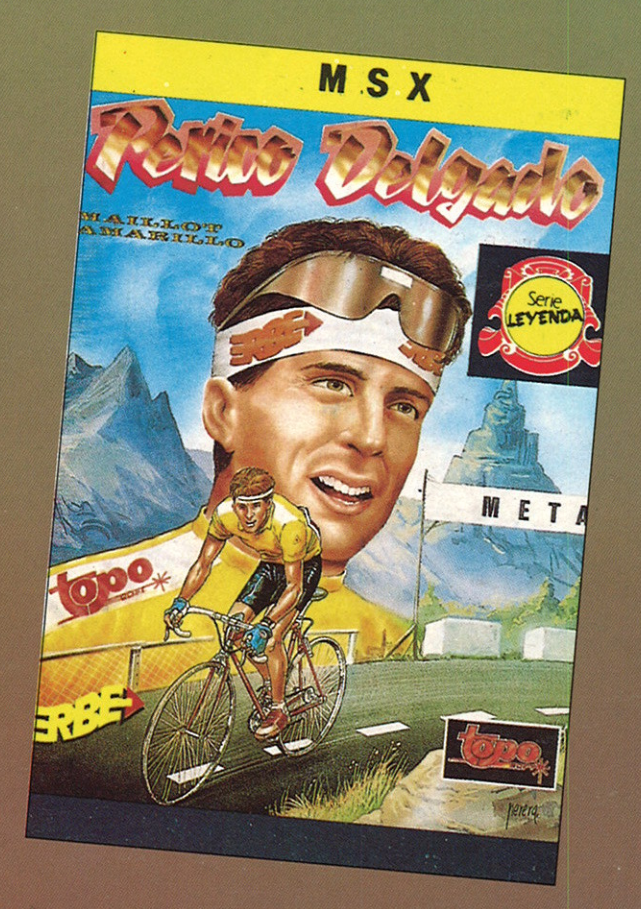


EMILIO BUTRAGUEÑO

El pecoso delantero del Real Madrid y de la Selección española no es sólo un increíble y escurridizo jugador de fútbol, sino que ha entrado a formar parte del firmamento de estrellas del balompié mundial. Sus increíbles fintas y sus inesperados cambios de ritmo han "roto" la cintura de más de un defensa de fuera y dentro de nuestro país. Con varias ligas y alguna que otra Copa de la UEFA, el Buitre es actualmente el jugador español que más veces ha vestido la camisola nacional. Lógicamente un jugador con este carisma no podía pasar desapercibido para los diseñadores de videojuegos, con lo que el "rubio de oro" se ha incorporado a la interminable lista de deportistas de élite que han prestado su nombre para la carátula de un juego de ordenador. Uno de estos videojuegos es el **BUTRAGUEÑO FUTBOL** de **Erbe**, que tuvo una impresionante acogida con el consiguiente éxito en la venta de los mismos, recibiendo varios galardones.

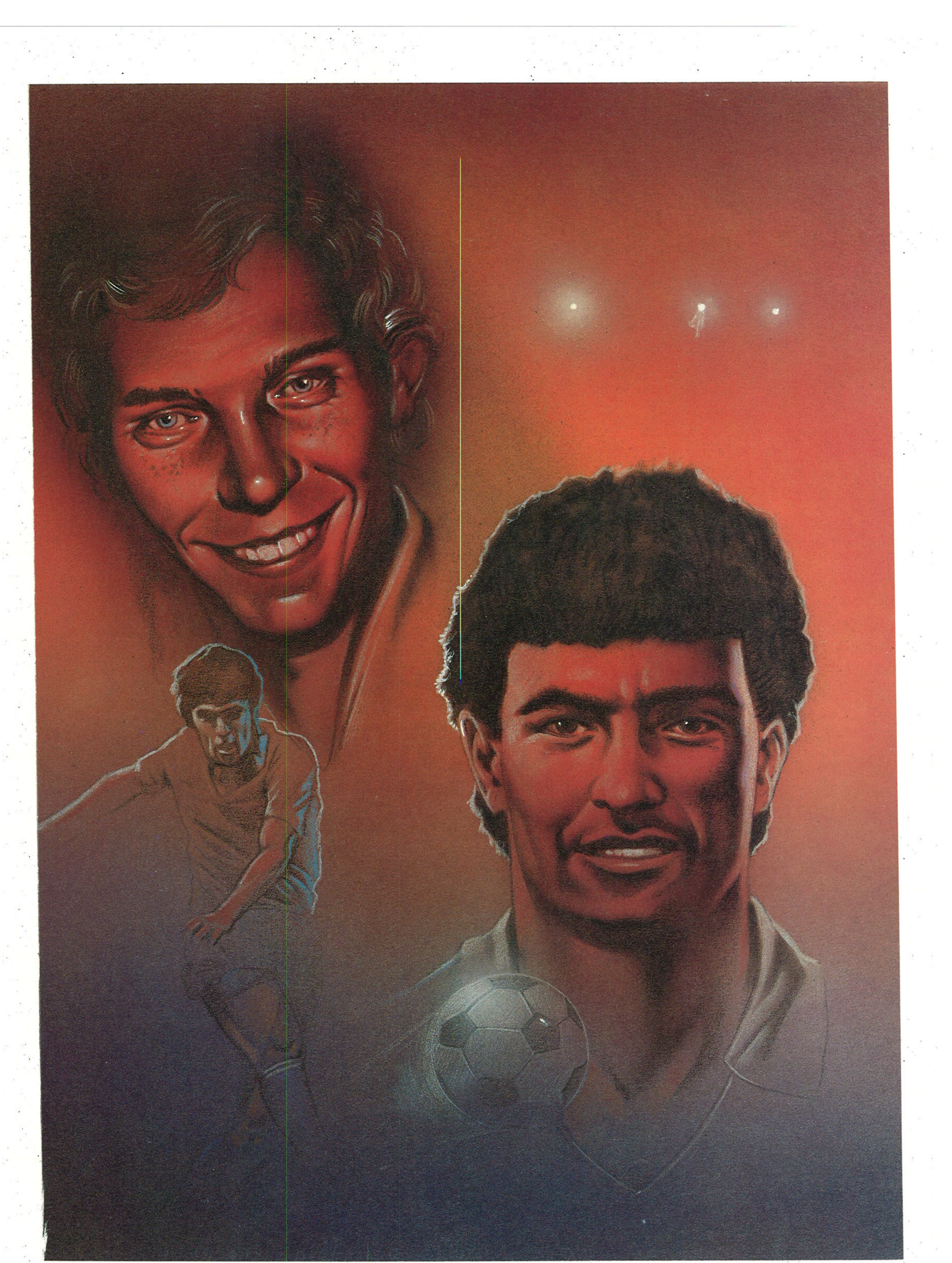
PEDRO DELGADO

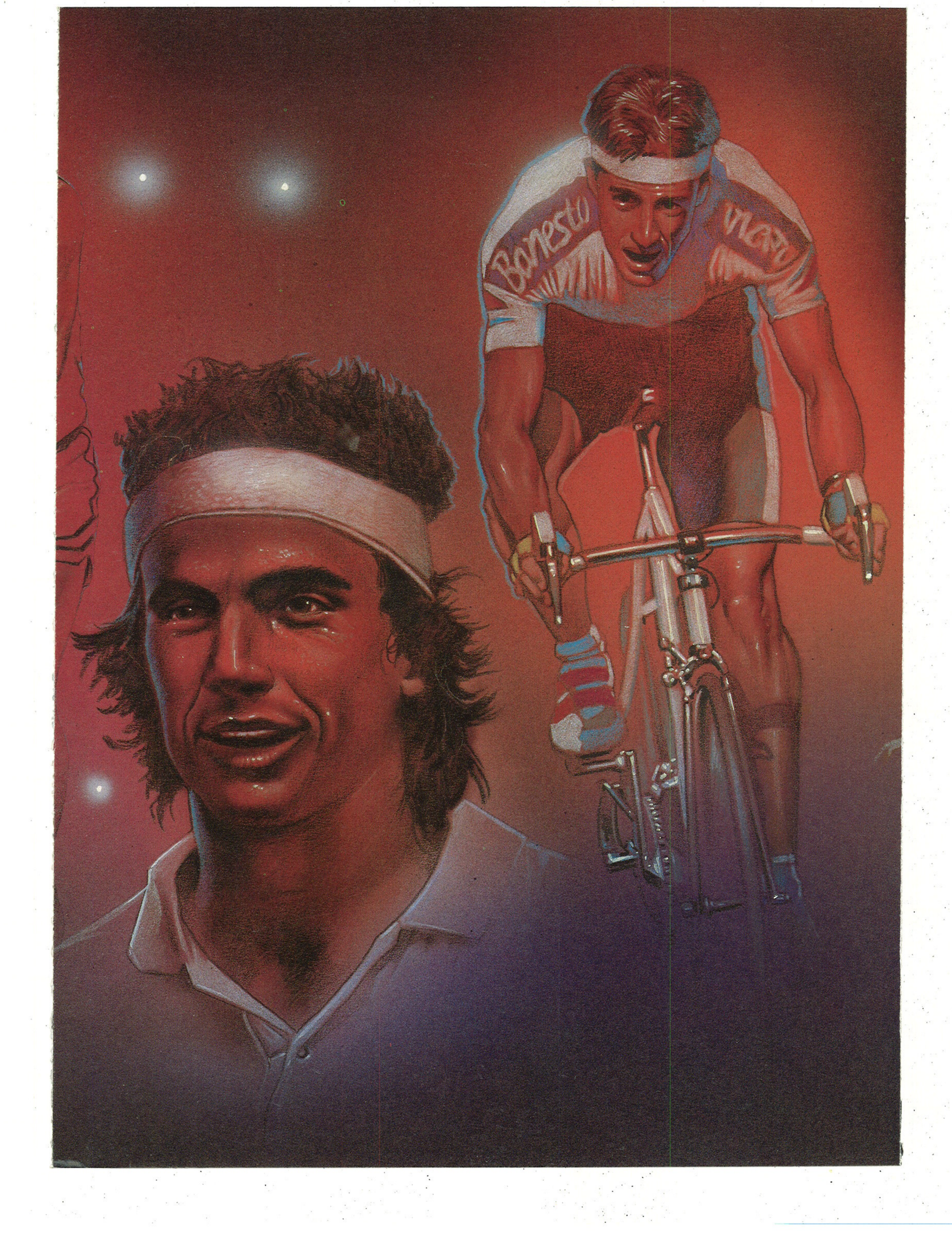
Este ilustre segoviano tiene el honor de compartir con Ocaña y Bahamontes la experiencia única de ganar la prueba por etapas más importante del mundo del ciclismo, el Tour de Francia. Los demarrajes de Perico en la alta montaña han causado daño a ciclistas de todas las nacionalidades. Desde su incorporación a la élite del planeta de la bicicleta son millones los españoles que se sientan delante de su TV para seguir de cerca las evoluciones del simpático Delgado, ya sea en la Vuelta a España o en el citado Tour. Han sido varios los juegos de ordenador que le han tenido como protagonista, no en vano es un corredor temido en el pelotón mundial.

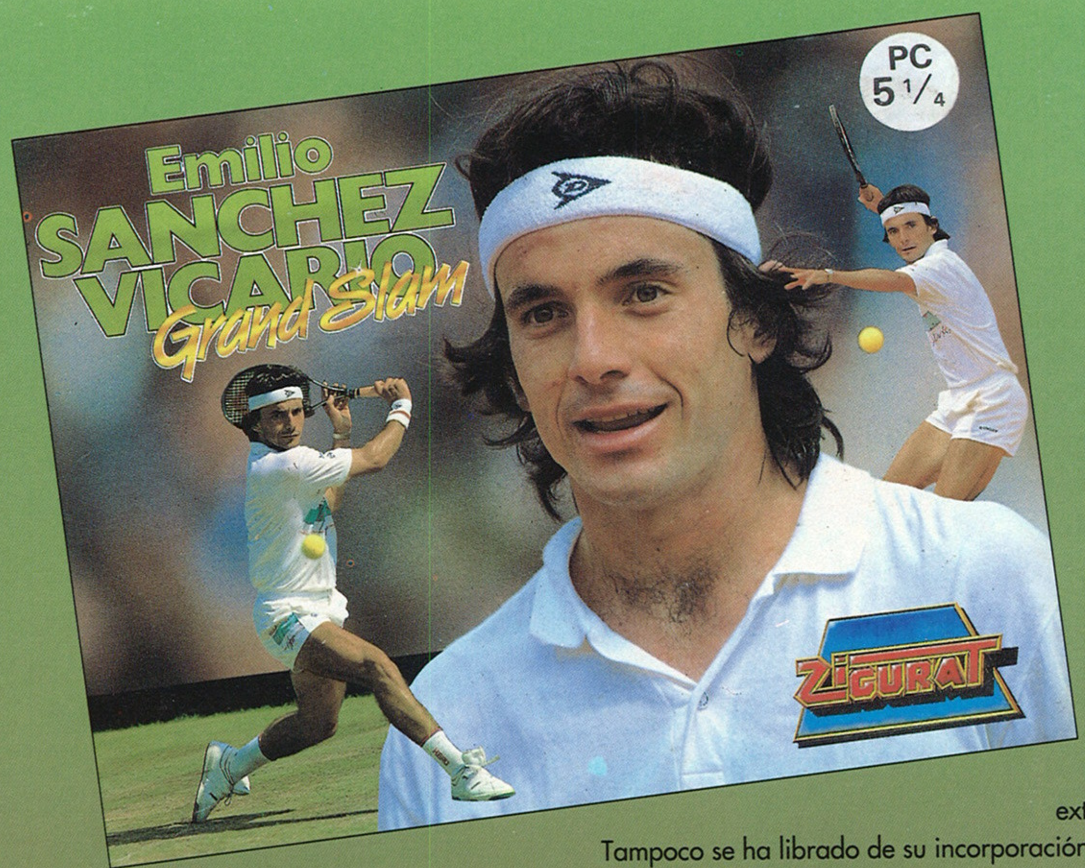


MICHEL

Componente de la conocid "Quinta del Buitre", este ca jugador protagoniza cada las mejores incursiones por banda derecha del ataque madridista. Indiscutible en l Selección Nacional, los aficionados todavía recuer "gol fantasma" que le fue anulado injustamente en el Mundial de Méjico'86. De exquisita calidad técnica, le gusta ser protagonista dent fuera del campo, protagonizando algún que otro rifirrafe con el entrenador del F.C. Barcelona.



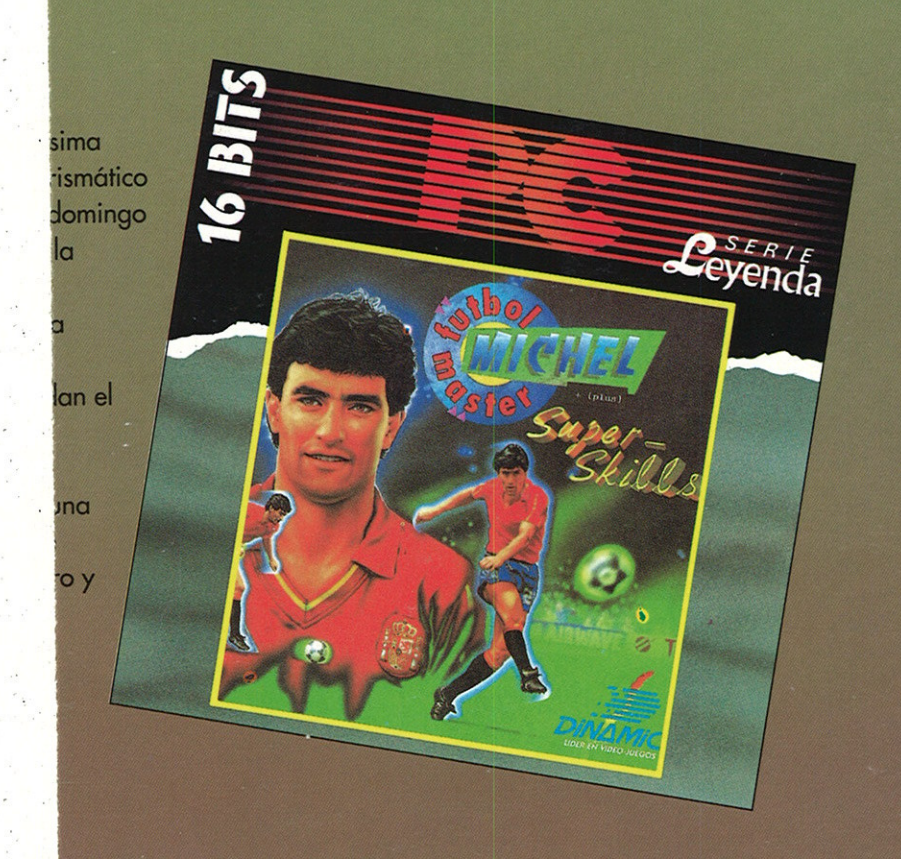

Banesto



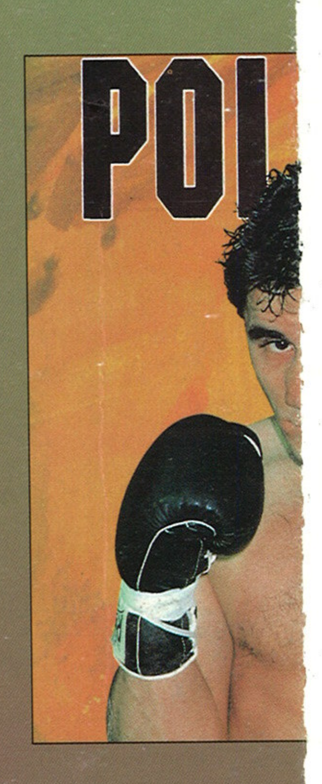
EMILIO SANCHEZ VICARIO

Componente de una saga familiar cuyos miembros han despuntado en el mundo del tenis profesional, Emilio representa la raza y el coraje en este deporte, aunque tampoco está exento de cualidades técnicas. Miembro del equipo español de Copas Davis a muy temprana edad, ha escrito brillantes páginas para nuestro tenis tanto a nivel individual, como en la modalidad de dobles con Sergio Casal. Ambos lucharán hasta la extenuación en Barcelona por una medalla. Tampoco se ha librado de su incorporación al mundo del videojuego de la mano de Loriciel en el apasionante TENNIS CUP 2.

sima
rismático
domingo
la
a
lan el
una
ro y



POLI DIAZ



El púgil madrileño del barrio de Vallecas ha protagonizado una de las más bellas páginas del deporte de las doce cuerdas. De familia humilde, consiguió hacerse con un puesto entre la élite del boxeo español a fuerza de trabajo y amor propio, ganándose las simpatías de todos los aficionados por su naturalidad y sencillez. Como un Rocky a la española, supo emerger de la pobreza y codearse con los más grandes gracias a su férrea voluntad. Técnicamente poco dotado para el boxeo, supo suplir esa carencia con su enorme coraje y una pegad
Poli llegó a la cima de su carrera al disputar la corona munc
Sin embargo, la bisoñez del español le jugó una mala pasac
para nuestra tierra. **Opera Soft** aprovechó el "gancho" de
un juego deportivo que se vendió como rosquillas.

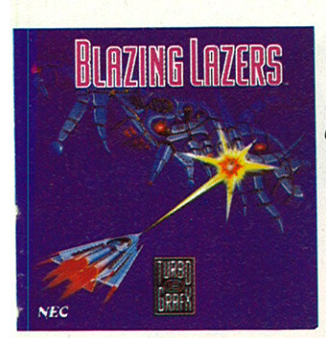
CONSOLA

NEC

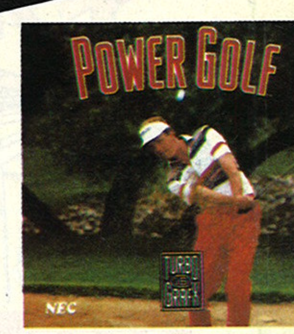
TURBOGRAFX

16 BITS

Juego Total

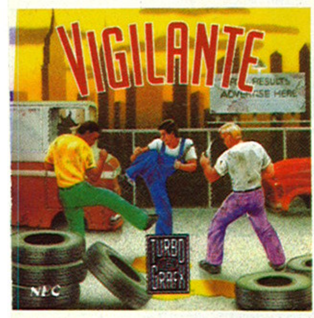


BLAZING LAZERS
La Tierra está amenazada por el Escuadrón Negro. Con su gran poder destructor, sólo tú, al mando de tu nave, puedes hacerle frente. Aumenta tu potencia de fuego. El enemigo es numeroso.



POWER GOLF
Concéntrate y elige bien tus palos. ¿Por qué? Porque las trampas son reales. El agua es real, la pelota es real. ¡Tan real que deberás preveer las dificultades del campo y la propina para el cady!





VIGILANTE
Unos matones de Nueva York tienen secuestrada a tu chica. Y ellos no vendrán a por tí de uno en uno.
¡A por ellos, Vigilante! o nunca verás su sonrisa otra vez...



SPACE HARRIER
¡El Hit de los Arcade! Las fuerzas del mal han invadido la Tierra. Tú debes luchar y expulsar a la horda hostil. Utiliza tu lancha paralizadora de energía y salva la Tierra de los dragones.



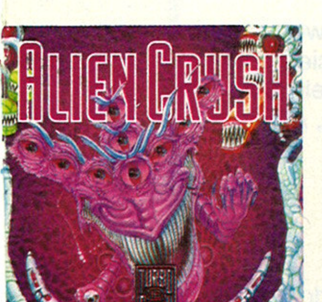
DRAGON SPIRIT
Amur, el espíritu del dragón, anida en tu interior. Surca el cielo y destruye enemigos con bolas y bocanadas de fuego. Rescata a Alicia cogiendo cabezas de dragón y libérate del hechizo.

Con más de **200 juegos** para elegir.
Prepárate para viajar a la velocidad de la luz con naves supersónicas, como la excepcional Blazing Lazers y el sagrado R-Type.
Plataformas para todos con personajes alucinantes: JJ and JEFF, Legendary Axe, PC Kid...
Deportes espectaculares: Tenis, Fútbol, Baloncesto, Golf, Boxeo, Volleybol, Baseball, etc...
Aventuras que te harán vibrar con la Saga de los Ninjas guerreros y combatientes dispuestos a vencer.
Y coches, motos y aviones, que te permiten competir hasta con **5 jugadores.**
Recuerda que la **NEC TURBOGRAFX** te proporciona componentes profesionales de máquinas recreativas.
Alta resolución con una velocidad de 7 Mhz.
Paleta de 512 colores.
6 canales en stereo digital y... accesorios de todo tipo.
Todo ello con garantía por 1 año.

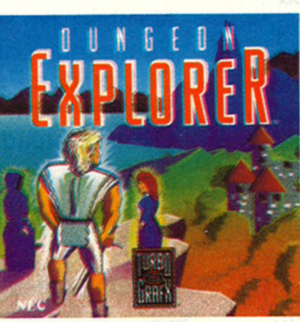
SE OFRECEN DISTRIBUCIONES POR ZONAS
Importador: Compudid, S.L. - Tfnos.: (91) 316 40 30 / 316 34 33



JJ AND JEFF
Tú puedes ser JJ, o puedes ser Jeff; un detective excéntrico. Pero tienes que utilizar la cabeza, los pies y tu arma secreta (Spray-Can), contra 30 enemigos diferentes. ¿Y las patatas fritas?



ALIEN CRUSH
Imagina un pinball viviente... con extraterrestres y mundos extrafalarios disparándote. Tú controlas los mandos y la velocidad de la bola. Gráficos surrealistas con electrizantes sonidos de Arcade.



DUNGEON EXPLORER
Estás en un mundo extraño, lleno de magia y peligros ocultos. Utiliza a tus amigos contra el malvado Rey Conquistador: Natas. Rescata la piedra hechicera del interior de las mazmorras...



VICTORY RUN
¡Corre el Rally París-Dakar! Suda las rectas y las dunas del desierto. Elige tu mecánica: el Rally es largo y tú debes aguantar para poder llegar a Dakar. Allí, puedes ser el triunfador.

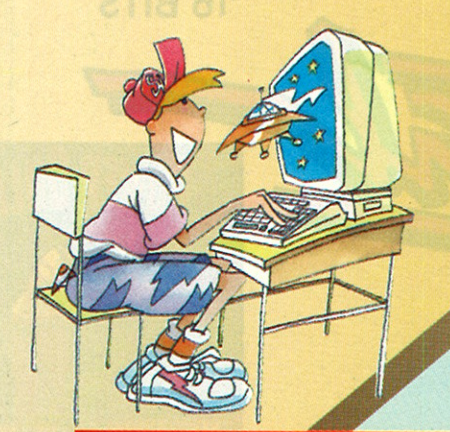


LEGENDARY AXE
Eres Gogan. Tu misión: rescatar a la bella pelirroja, Flate. Eres fuerte, pero además tienes aguijón, un hacha sagrada y el culto salvaje a Jagu. Abre niveles ocultos y gana vidas extras.



R-TYPE
Bido es un maníaco programado para gobernar el espacio. Sólo tú puedes paralizar sus estrafalarias armas mutantes. ¡Buena suerte! Eres la última esperanza de la civilización del Universo...

A examen



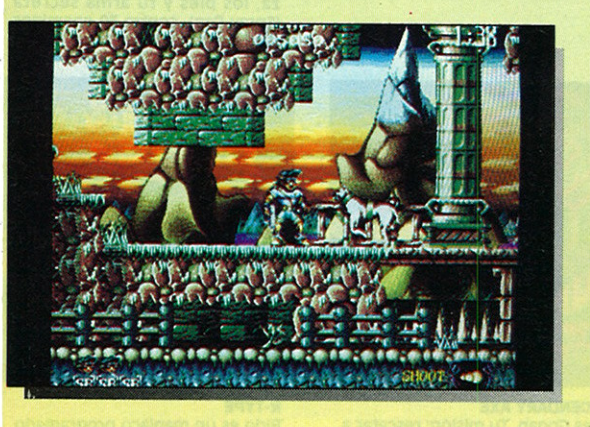
ORDENADORES

JIM POWER

La derrota de los mutantes

Los monstruos mutantes no descansan cuando se trata de crear problemas. Esta vez han secuestrado a la hija del presidente de la nación donde vive Jim Power. El se encargará de arreglarlo todo.

Cada vez es más difícil derrotar a los mutantes, su poder ha aumentado con el tiempo y además poseen su propio planeta. Allí es donde debe ir Jim Power en su misión de rescate y donde le esperan las peores criaturas para acabar con él.
En un mundo donde no hay ninguna civilización todos los seres vivientes se atacan unos a otros y la presencia de un extraño como Jim les hacen ser más agresivos de lo habitual.
La búsqueda comienza desde el momento en que el protagonista llega al extraño planeta, que debe ser recorrido de principio a fin para encontrar a la chica que se halla en peligro.
El juego consta de cinco niveles, cada uno corresponde a una parte del planeta y dos de ellos es imprescindible atravesarlos volando, ya que se trata de zonas pantanosas imposibles de cruzar a pie.
Jim comprueba muy pronto que no es fácil avanzar en ese mundo. Tiene muchos peligros en forma de zombies, perros de gran tamaño, plantas que disparan y otras muchas criaturas volantes y reptantes que no son más que una muestra de lo arriesgado de su misión. Al final de cada nivel hay que enfrentarse al monstruo que domina cada zona, un ser gigante que requiere mucha habilidad y disparos para ser eliminado y pasar a la siguiente fase.



FICHA TECNICA

Nombre: Jim Power
Fabricante: Loriciel
Distribuidor: Proein S.A.
Sistema: Amiga, Atari
Género: Arcade



Sistema estudiado: Amiga



El juego está repleto de enemigos, obstáculos y trampas que sólo conseguiremos sobrepasr con habalidad y reflejos.

Al finalizar cada una de las fases de que Consta el juego tenemos que enfrentarnos a un enemigo de increibles dimensiones.

Para sacar ventaja

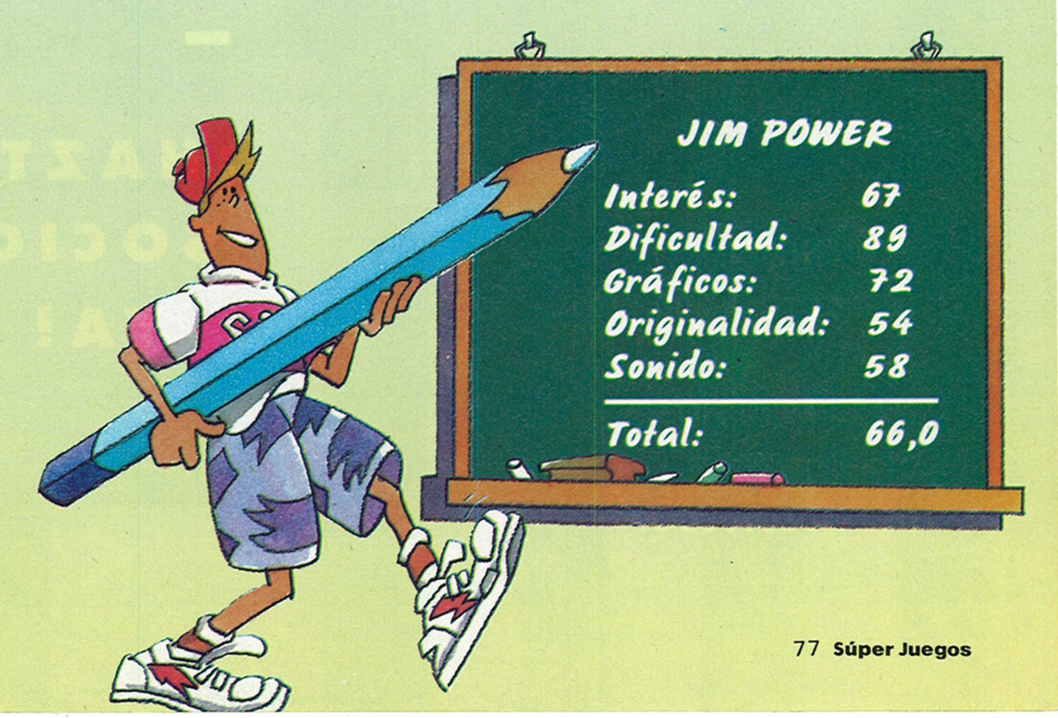
Cuando te matan, la siguiente figura que aparece en la pantalla es inmune por unos segundos a todos los peligros. Aprovecha esta circunstancia para avanzar, sorteando así mayores obstáculos.
Hay algunos enemigos que no pueden ser destruidos, como por ejemplo las arañas. No te entretengas con ellos, esquívalos y huye.

Pero no son las únicas dificultades que existen en el planeta. Los caminos también conllevan sus riesgos al estar llenos de trampas en forma de precipicios con pinchos en el fondo, bolas de fuego que surgen de la tierra y objetos que caen de los techos de algunas grutas con mortales consecuencias para quien esté debajo. Es muy importante recoger todas las llaves que se encuentren por el camino; sin ellas es imposible avanzar al no poder abrir las numerosas puertas que estorban el paso.

Ayudas para sobrevivir

El planeta mutante también esconde objetos que pueden ser de gran utilidad para aquel que se aventure en sus tierras. Al disparar a un monstruo que permanece inmóvil en el cielo aparecen frutas que dan energía al protagonista, muy necesaria para saltar mejor por los precipicios y avanzar a mayor velocidad. Asimismo obtienen vidas y bombas extras, éstas últimas con un gran efecto destructivo.
Finalmente es posible aumentar el alcance del disparo del arma o multiplicarlo según la ventaja obtenida al eliminar al monstruo. Al destruir ciertos enemigos aparecerán en pantalla unas piedras verdes que aumentan la puntuación si se obtienen.

ALBERTO PASCUAL



VENTAJA 1.

PODRAS COMPRAR,
VENDER
O INTERCAMBIAR
CONSOLAS
O VIDEOJUEGOS
CON OTROS SOCIOS
A TRAVÉS DE NUESTRA
NUEVA SECCION
DONDE PODRAS
ANUNCIAR
TUS COSAS.

VENTAJA 2.

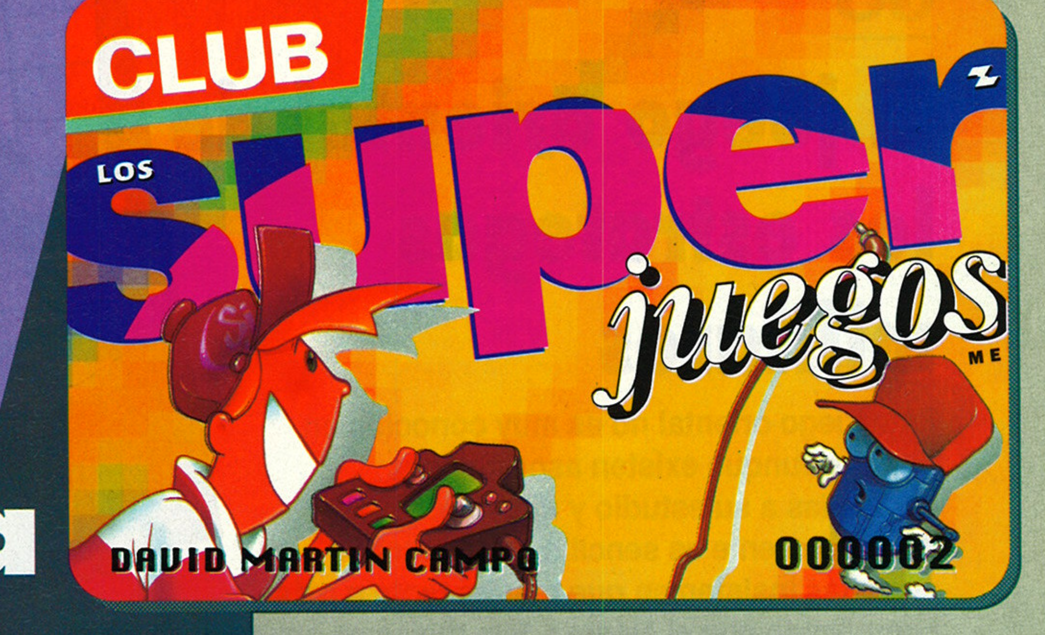
APROVECHARTE
DE IMPORTANTES
DESCUENTOS
EN LAS PRINCIPALES
TIENDAS
DE VIDEOJUEGOS
Y PARTICIPAR EN
FABULOSOS VIAJES
Y PREMIOS.

VENTAJA 3.

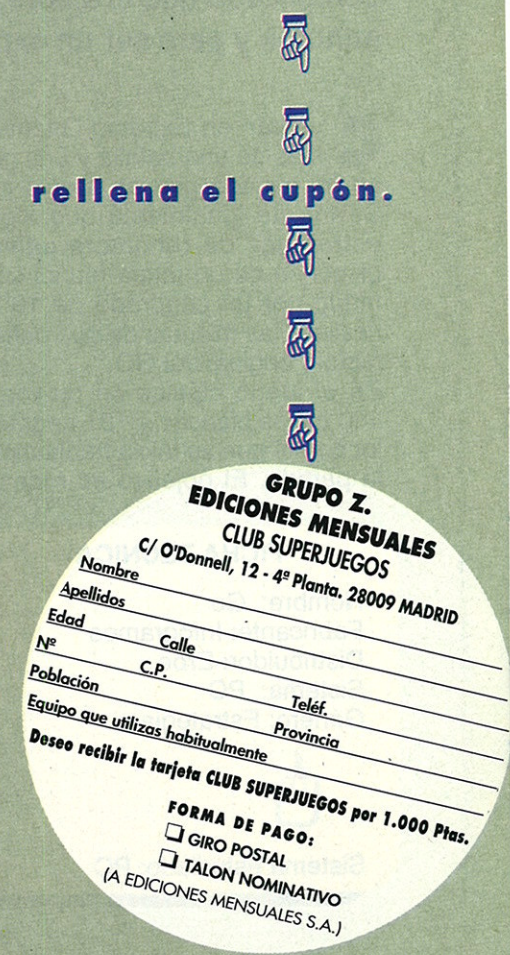
PERTENECER
POR SOLO 1.000 PTAS.
AL CLUB
MAS PRESTIGIOSO
DEL MUNDO
DEL VIDEOJUEGO.

¡HAZTE SOCIO YA!

Hazte con esta tarjeta y juega con ventaja.



rellena el cupón.


GRUPO Z.
EDICIONES MENSUALES
CLUB SUPERJUEGOS
C/ O'Donnell, 12 - 4ª Planta. 28009 MADRID

Nombre
Apellidos
Edad
Calle
Nº
C.P.
Población
Teléf.
Provincia
Equipo que utilizas habitualmente

Deseo recibir la tarjeta CLUB SUPERJUEGOS por 1.000 Ptas.

FORMA DE PAGO:
❑ GIRO POSTAL
❑ TALON NOMINATIVO
(A EDICIONES MENSUALES S.A.)

Y si quieres saber como te puede salir gratis la tarjeta, pasa a la página 107

GO

El juego oriental de los estrategas militares

Este juego oriental no es muy conocido en España aunque existen asociaciones dedicadas a su estudio y difusión. Aparentemente es sencillo, pero muchos analistas insisten en que resulta tanto o más complicado que el ajedrez. Sus reglas se conocen en cinco minutos y para ser un experto es necesaria toda una vida.

Cuentan en Extremo Oriente que más de una batalla y una guerra se ha ganado gracias a este juego. Se insiste igualmente que algunos estrategas de renombre universal disponen de un mapa mundi conformado por un cuadrado de 19 X 19 casillas, las mismas de que consta el tablero original del GO.
En el juego clásico se dispone de 180 fichas blancas y 181 negras, color con el que se inicia habitualmente la partida. El objetivo es rodear las piedras -fichas- del contrario con las nuestras. Cuando lo conseguimos, aquellas se retiran del tablero y suponen otros tantos puntos que se incorporan de inmediato a nuestro marcador.

Diferencias y analogías

El juego del **GO** no tiene nada que ver con ningún otro existente. Se diferencia del AJEDREZ en que sus fichas son todas iguales y del OTHELLO en que no se produce el cambio de color cuando se rodean las piedras de uno de los oponentes. Las diagonales, en este caso, no influyen para el desarrollo de la partida.
A pesar de su aparente sencillez, este juego se convierte en cruel y despiadado, desgasta las mentes de sus practicantes profesionales y requiere gran concentración. Tanto es así que en el último campeonato mundial de los años setenta el subcampeón falleció pocas horas después de concluido el torneo a consecuencia del esfuerzo llevado a cabo.
En la modalidad de ordenador se puede escoger entre distintos tableros que van desde las 9 a las 19 casillas de lado. Un entretenimiento más que obliga a tácticas distintas en cada caso. También se ofrece la posibilidad de jugar con reglas chinas o japonesas, variantes que personalmente desconocíamos. No hay

FICHA TECNICA

Nombre: Go
Fabricante: Infogrames
Distribuidor: Erbe
Sistema: PC
Género: Estrategia

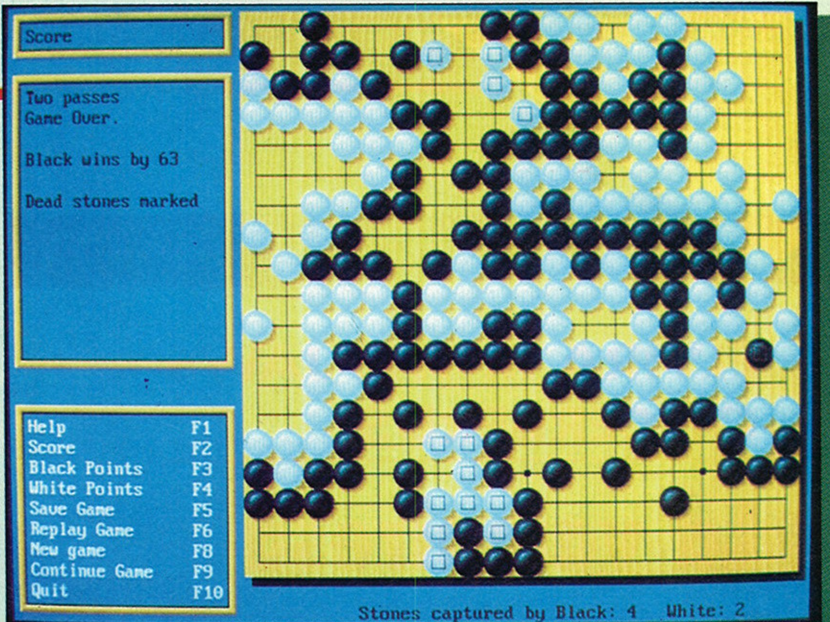


Sistema estudiado: PC

Aparentemente sencillo, puede resultar más complicado que el ajedrez y exige una enorme concentración



Según el handicap de cada jugador se parte con mayor o menor ventaja. Con reglas japonesas, la posición inicial la ofrece el ordenador.



El verdadero GO hay que jugarlo en un tablero de 19 X 19. Este programa concede opciones que parten de una rejilla de 8 cuadros de lado hasta las dimensiones reales



mucha diferencia, únicamente la puntuación -que interesa poco- y las dos escuelas distintas de juego. Una utiliza más que otra las intersecciones de segunda línea próximas a los vértices.

Pequeñas ventajas

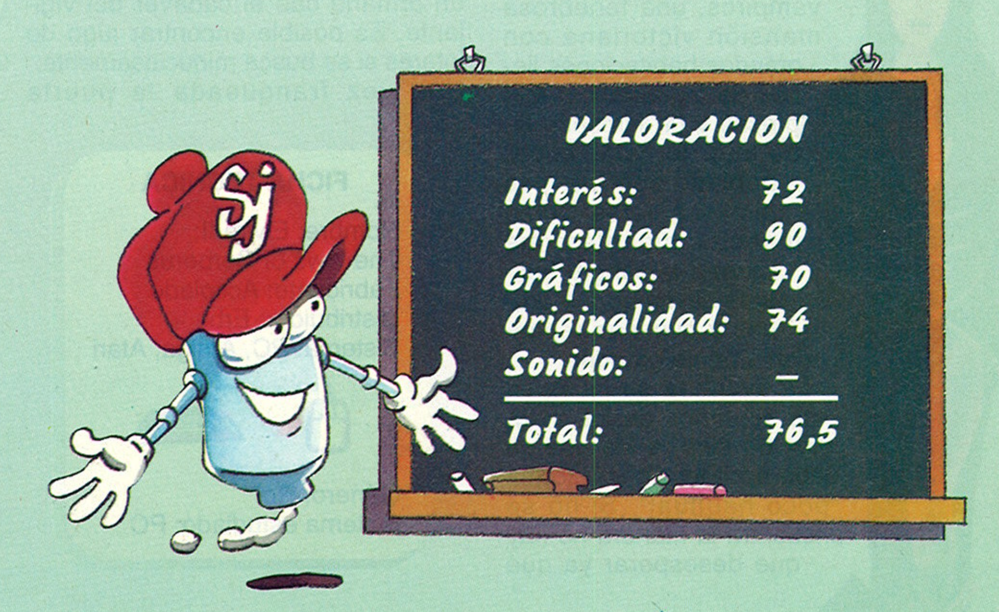
El diferente nivel de hándicap permite distintos niveles de juego al oponente humano porque el ordenador lo hace siempre al mismo nivel. Tenemos la opción de comenzar con 29 fichas negras en pantalla si nos declaramos principiantes ineptos. Las primeras veces nos da igual porque la derrota está prácticamente asegurada.

Normalmente, en caso de empate se da la victoria a las blancas, porque se reconoce así la ventaja inicial de las negras que llevan a cabo el primer movimiento. No hemos podido empatar una sola partida contra el ordenador -las tablas resultan difíciles en este juego- y desconocemos si reconoce la supremacía blanca en caso de igualdad.

Como reglas generales para el **GO** chino, recordamos que el tablero debe estar siempre vacío al comenzar el juego y que un movimiento consiste en la colocación de una piedra del propio color en cualquier intersección vacía del tablero. Un jugador puede pasar -ceder el turno- en cualquier momento. Si lo hacen ambos contendientes, se acaba la partida.

Ninguna piedra puede ser colocada en una intersección si se repite una situación global anteriormente dada. Se debe aguardar un turno para ello. Se considera "territorio" de cada jugador a las intersecciones que haya rodeado con sus piedras. El jugador que más puntos consigue gana la partida. Para ello se suman las intersecciones vacías de los territorios de cada cual y con las fichas capturadas.

JUAN P. DE CASTRO



ELVIRA II: THE JAWS OF CERBERUS

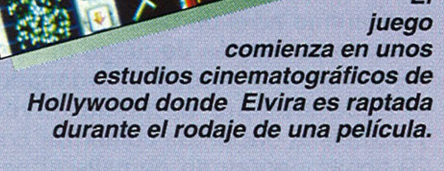
La vampiresa ha vuelto

Elvira vuelve de la mano de Accolade con este nuevo juego de rol. Cinco veces más grande que el anterior y con cientos de criaturas con las que enfrentarse para poder rescatar a la Reina de las tinieblas de las garras de Cerberus, un demonio de tres cabezas y veinte metros de altura.

La historia se desarrolla en unos estudios cinematográficos de Hollywood, cuando Elvira es raptada por Cerberus durante el rodaje de una película. Ha sido llevada a un lugar desconocido en uno de los tres enormes escenarios donde tiene lugar la acción: un cementerio, que es una morada de murciélagos y vampiros, una tenebrosa mansión victoriana con grandes habitaciones llenas de "agradables" sorpresas y un inmenso laberinto de catacumba, poblado con los más diversos seres, como insectos gigantes que chupan la sangre hasta la última gota o arañas y gusanos repugnantemente grandes.

La aventura se inicia en los aledaños de los estudios de cine, a los que se debe acceder de una forma "poco habitual". Si no se encuentra la manera no hay que desesperar ya que pronto aparecerá Elvira indicando la forma de hacerlo.

Desde el momento de la entrada se puede apreciar un ambiente tenso y misterioso. Tras la primera inspección ocular por la estancia se advierte facilmente que lo que allí ocurre no es normal, pues las paredes están salpicadas de sangre. Con el primer registro a un armario cae el cadaver del vigilante. Es posible encontrar algo de interés si se busca minuciosamente. Una vez franqueada la puerta tenemos libre acceso a los estudios, en los que tampoco se encuentra persona alguna. A través de un largo pasillo se llega a los tres platós en donde se llevará a cabo la búsqueda de la protagonista.



El juego comienza en unos estudios cinematográficos de Hollywood donde Elvira es raptada durante el rodaje de una película.

FICHA TECNICA

Nombre: Elvira II: The jaws of Cerberus
Fabricante: Accolade
Distribuidor: Erbe
Sistema: PC, Amiga, Atari

Género: Rol
Sistema estudiado: PC

Comienza la pesadilla

Los escenarios donde comienza la búsqueda están aquí. Todo lo que se lleva encima son unas llaves, alguna

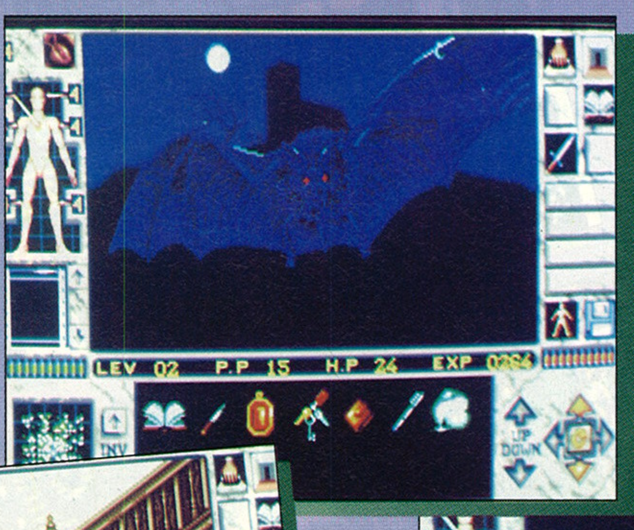


Tus nervios se pondrán a prueba en todo momento, ya que nunca puedes saber dónde se esconde la próxima sorpresa "agradable".

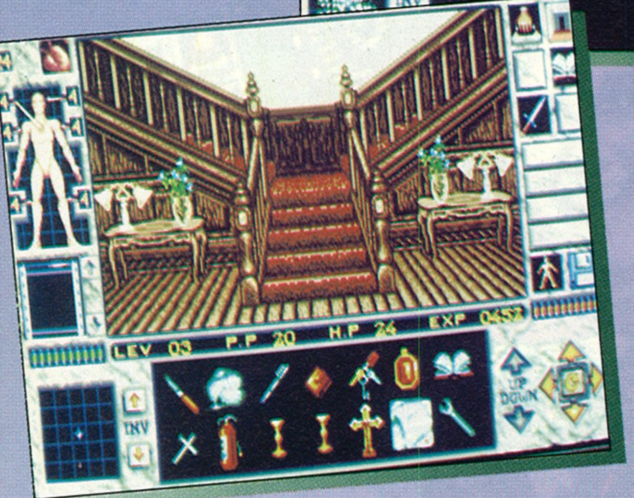
navaja, objetos habituales de cualquier persona, como una cartera o un bolígrafo, y un libro de hechizos, muy útil en cualquier momento. Habrá que decidir por cual de los tres escenarios se iniciala búsqueda.
El primero de ellos es la mansión victoriana. La entrada a la majestuosa casa se realiza por una escalera de madera. Allí esperan siniestros seres y multitud de sorpresas, en las numerosas habitaciones en las que explorar. Se encontrará un comedor, dormitorios y hasta una bonita pecera con agradables pececillos.
El siguiente es el cementerio. Un sinuoso camino adornado a ambos lados con cruces y lápidas, sin otros habitantes que murciélagos y vampiros, sumido todo en una gran oscuridad.
Al final del trayecto hay una iglesia iluminada interiormente con la luz de unos pocos candelabros. En ella se puede encontrar algún elemento que puede hacer falta y un ser humano, desgraciadamente muerto. En el fondo hay una puerta que conduce a otros tenebrosos lugares.
El tercer lugar en el que buscar a Elvira es el tenebroso laberinto, que no se parece en nada al de la primera parte, ya que aquel se encuentra en un jardín con bonitos setos y este parece estar construido, a base de mucosidades, por laboriosos insectos. Esto es normal ya que este lugar lo habitan gusanos, mosquitos y arañas de gran tamaño.
También se debe hacer una inspección por los camerinos de los estudios. En ellos es posible que se encuentren objetos de gran utilidad y alguien con poca esperanza de vida, pero que puede aportar una información muy valiosa.
La misión de rescatar a Elvira no será, precisamente, una tarea fácil para nadie que emprenda esta aventura. Hay que recordar que **ELVIRA II** es cinco veces más grande que la antigua primera parte, y los cientos de seres con los que hay luchar hacen que este juego pueda complicar

Busca a Elvira en un estudio de cine lleno de extrañas criaturas y no caigas en las garras de los numerosos monstruos

A examen



Durante todo el tiempo que estés buscando a Elvira encontrarás diversos seres y extrañas criaturas, como los murciélagos a lo largo de todo el cementerio o brujos de aspecto extravagante, esperándote en los camerinos.





la vida a más de uno. Por eso se recomienda ir salvando las partidas, ya que en cualquier momento es factible perderse en los laberintos o morir a manos de cualqier bicho que se cruce en el camino.
La gran calidad de gráficos que tiene este juego animan a continuar y descubrir nuevos enemigos, y acercarse más aun a Cerberus para rescatar a la pobre Elvira de sus garras.
El sonido, como es habitual en estos juegos resulta algo pesado, sobre todo después de estar horas delante del ordenador.
En resumen, un juego destinado para los amantes del *rol* en el que se ponen a prueba una vez más los nervios, la frialdad y el estómago para aguantar algunas de las "divertidas" escenas.

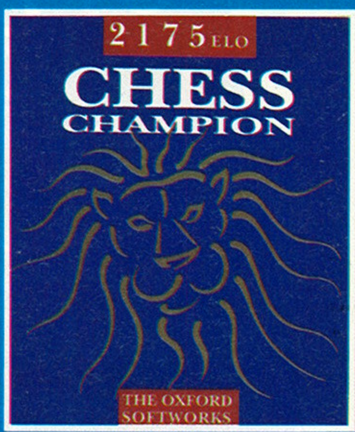
ANTONIO J MARTINEZ

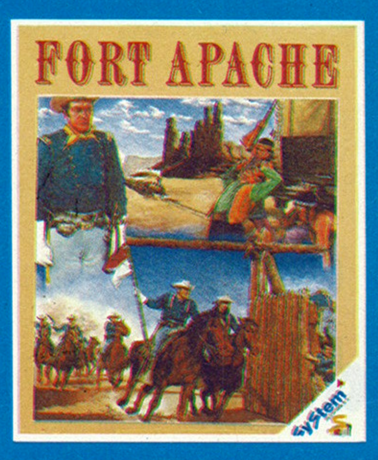




¡VICTORIA!
ES LA UNICA ESTRATEGIA

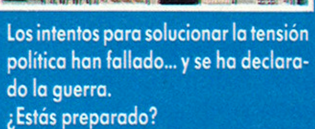












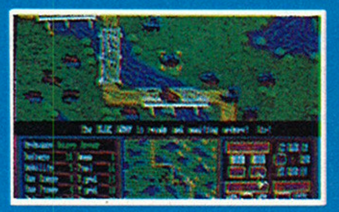
Los intentos para solucionar la tensión política han fallado... y se ha declarado la guerra.
¿Estás preparado?



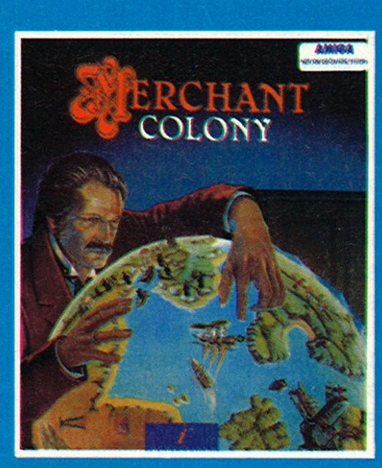
El programa de ajedrez más poderoso y variado jamás concebido.

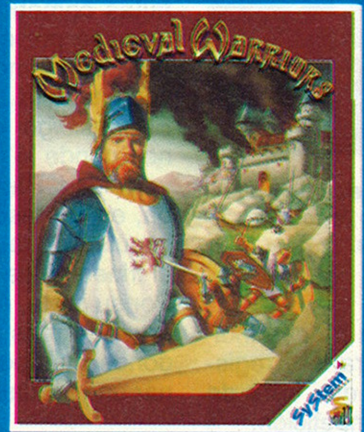


Tu misión es entrenar a hombres novatos y convertirlos en soldados duros para proteger las colinas de Devil-bush.



Cinco tipos diferentes de campos de batalla para elegir y cada uno te ofrece 12 escenarios de guerra. Un auténtico juego de estrategia en tiempo real.







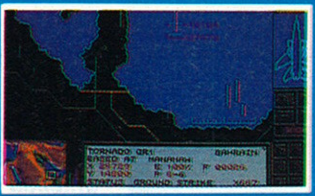




Construye un imperio. Establece colonias, desarrolla industrias y protégelas de los nativos. Todo dirigido desde tu oficina.



Conviértete en un fuerte guerrero. Prepárate para el último desafío militar con este juego de estrategia de batallas medievales.



Toma el mando de tu fuerza aérea en este simulador estratégico de combate en primera línea.
La victoria depende de ti.

Disponible para los Ordenadores: PC 5" 1/4 - PC 3" 1/2 - Amiga y Atari ST.

DISTRIBUIDO EN ESPAÑA POR:

System DE ESPAÑA, S. A.

MANUALES Y TEXTOS DE PANTALLA EN ESPAÑOL

Pza. de los Mártires, 10
28034 Madrid
Tel. 358 30 42 - Fax 358 30 41

SUPERSKI 2

Los reyes de las blancas laderas

Ha llegado la hora de competir en las más difíciles y apasionantes pruebas de los deportes invernales. La defensa de los colores del país y la obtención del mayor número de medallas posibles en este duro torneo, es la meta.

Participar en las Olimpiadas de Invierno es algo que sólo está al alcance de los más cualificados deportistas. Sin embargo, ahora es posible desde el ordenador gracias a **Superski 2**, que ofrece la oportunidad de tomar parte en un completo calendario, en el cual se incluyen las mejores pruebas de la competición moderna, con un total de seis eventos en los que pueden luchar por el triunfo hasta cuatro jugadores.



Conseguir una medalla es una meta que se han propuesto todos los participantes.

Las pruebas de Albertville

La acción transcurre en la famosa localidad alpina de Albertville donde tuvieron lugar los últimos Juegos de Invierno. La primera opción que ofrece es la del entrenamiento, y se puede seleccionar cada prueba individualmente para mejorar los registros particulares, cosa que será de mucha utilidad en la competición.

El campeonato comienza con la prueba del *slalom gigante* en la estación de Val d'Isere. Además del tiempo que se emplee en bajar , influye en la puntuación el número de faltas cometidas. Cada vez que no se pase por el centro de las banderas del mismo color, se penalizará con una falta.

El *bobsleigh* es un descenso en trineo donde lo único que cuenta es la velocidad. Para triunfar en esta prueba, es imprescindible tomar un buen impulso en la salida y controlar que el trineo no se salga de la pista.

Por su parte, el *slalom* es una de las pruebas más sencillas del torneo y donde más posibilidades hay de ganar una medalla. Lo contrario sucede

FICHA TECNICA

Nombre: Superski 2
Fabricante: Microids
Distribuidor:System 4
Sistema: Amiga, Atari, PC
Género: Deportivo




Sistema estudiado: Amiga



El descenso es una de las pruebas más difíciles debido a la velocidad que exige y a los obtáculos que se deben sortear. Si no tienes buenos reflejos puedes acabar estrellado contra un árbol.

en el *hot dog* donde se mezclan habilidad y virtuosismo en una carrera contra otro competidor por los montículos de nieve. Para ganar cuenta, además de llegar el primero, el estilo con que se salven los obstáculos de la carrera.

El salto *-skyjumping-* es otra prueba de las más difíciles de terminar y sólo con mucha práctica y entrenamiento es posible superarla.

Los juegos terminan con el descenso - *downhill* - la prueba reina, en la que se baja por la montaña a una velocidad de hasta 120 Km/h luchando contra el viento y con muchas probabilidades de acabar estrellado contra un árbol.

Objetivo: las medallas

Antes de empezar cada prueba se puede observar el panel del jurado con las puntuaciones que han obtenido los rivales, que sirven de referencia.

Cada jugador dispone de dos intentos para pasar cada prueba, a excepción del salto, que proporciona tres intentos dada su dificultad. Si se supera la prueba en el primer intento, el segundo sirve para mejorar la puntuación y conseguir la ansiada medalla.

Al comenzar el juego se elige en el panel el campeón favorito y su nacionalidad. Cuando acabe una prueba aparecerá de nuevo el panel con el medallero, indicando los trofeos obtenidos por cada competidor. Y no hay que dejar nunca que el casillero se quede vacío, ya que ganar es un auténtico placer, al igual que deslizarse por las blancas laderas de las nevadas montañas.

ALBERTO PASCUAL

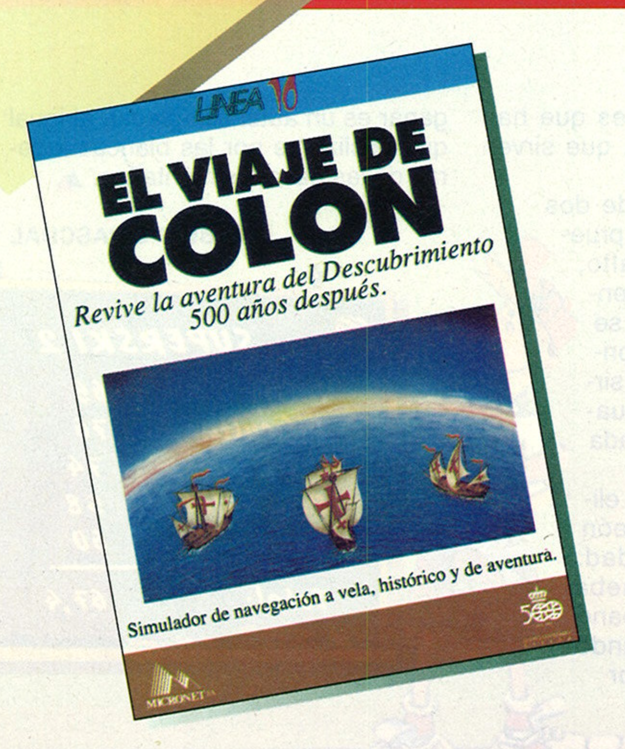


ORDENADORES

A examen

EL VIAJE DE COLON

El descubrimiento, 500 años después



Hace medio millar de años tuvo lugar un hecho que cambió la historia del mundo por completo: el descubrimiento de América. Ahora puedes revivir la aventura de Colón sin levantarte del asiento gracias a este simulador de navegación a vela.

El objetivo del juego es culminar el primer viaje de Colón con una embarcación similar a la Santa María. Para lograrlo, hay que desembarcar en el mismo punto que lo hizo el Almirante después de superar todos los contratiempos del viaje, desde motines hasta peligrosas tormentas. Sólo de esta forma seremos recibidos con todos los honores por los Reyes Católicos.
Al principio del juego tendrás que elegir la tripulación. De una pantalla en la que se muestran diez marineros se deben seleccionar cinco, pero hay que tener cuidado, ya que los marinos tienen unas características invariables que pueden resultar peligrosas durante el trayecto.

Comienza la navegación

El juego se desarrolla en una pantalla principal donde vemos la carabela en una ventana, así como los diferentes instrumentos de navegación. Si utilizamos los mandatos correctos se pueden plegar y desplegar las velas e incluso mover el timón para virar la nave a otra dirección. También se encuentran a nuestra disposición otros instrumentos tan importantes como la rosa de los vientos para conocer nuestro rumbo en todo momento.



Tu aventura comienza en la partida de la expedición de Palos de la Frontera en 1492, con el propósito de llegar a las Indias. En tu camino debes descubrir el nuevo mundo.

Si colocamos la flecha del ratón en la parte superior de la pantalla aparece un menú que ofrece varias opciones, por ejemplo los instrumentos. Se pueden utilizar hasta tres diferentes: la ballestilla, que permite calcular la latitud en caso de pérdida de rumbo, la sondaleza que será necesario utilizarla al acercarse a tierra para medir la profundidad y así evitar embarrancar y el cuaderno de bitácora en el que observamos las anotaciones hechas.

FICHA TECNICA

Nombre: El viaje de Colón
Fabricante: Micronet
Distribuidor: Micronet
Sistema: PC
Género: Simulador aventura

Sistema estudiado: PC

Mapas. Este menú tiene dos opciones, la carta naútica y el mapa completo. La primera podemos visualizarla siempre que deseemos ya que es el jugador quien hace las anotaciones en el cuaderno de bitácora. Esta carta nos dice la situación del barco. Es importante un buen trazado para conocer la situación exacta. En el mapa completo se visualizan dos rutas, la que trazamos nosotros y la ruta real del barco.

Durante el trayecto deberás tener cuidado con eventos, como la aportación de corsarios franceses, y ayudarte de los instrumentos de navegación para trazar el rumbo correcto y llegar a tu destino.

Para ser recibido por los Reyes Católicos, desembarca donde lo hiciera el Almirante y traza con exactitud la carta náutica

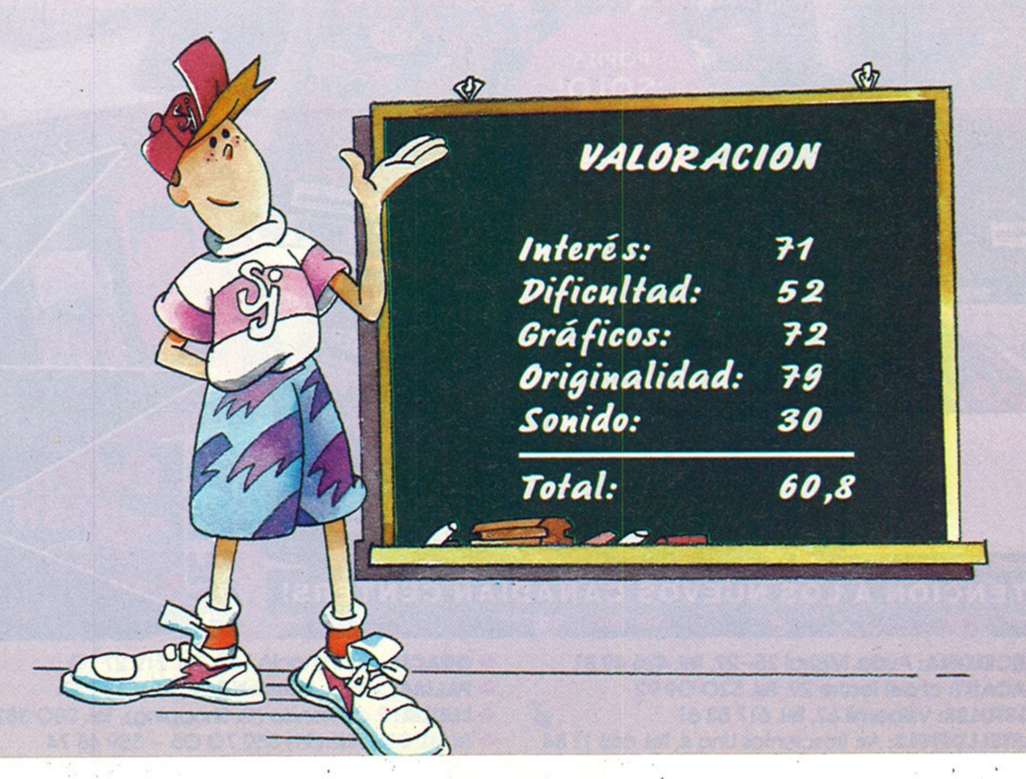
Si se utilizan otras opciones podemos saber en cualquier instante el estado de la tripulación así como el del barco.

Tierra a la vista

La aventura puede concluir de diversas maneras pero depende, en cualquier caso, si se consigue o no el objetivo. En este segundo supuesto, el final puede llegar por eventos que ocurrieron realmente y no se pueden controlar como un motín, que el barco no pueda salir de un ciclón o que entre demasiada agua en su casco. Entre los acontecimientos posibles pero no reales se cuentan ataques de corsarios franceses, enfermedades y otros derivados de las creencias de la época como pueden ser monstruos marinos y la Mar Tenebrosa.

Para conseguir el objetivo sólo es necesario desembarcar en cualquiera de los lugares que lo hizo alguna vez Cristóbal Colón pero, para recibir los honores de los Reyes Católicos, hay que conseguir una alta puntuación. Esta se consigue desembarcando en el mismo sitio del primer viaje, la exactitud con la que se traza la carta náutica, la cantidad de preguntas acertadas, o la duración del viaje.

Se trata de un simulador entretenido y resulta educativo, ya que cuenta con bastantes preguntas que debemos acertar y de ellas depende la cantidad de eventos desfavorables que nos encontraremos a lo largo de la aventura. Cuenta con gráficos de bastante calidad pero es una pena que se haya descuidado el sonido, inexistente durante el juego. Sólo se advierte una música pobre, tanto al iniciar como al terminar el juego, en el instante del Descubrimiento y al ser recibido por los Reyes Católicos. Unicamente se puede oír a través del altavoz interno del ordenador.




The 1st Entertainment Gallery for Ludic Maniacs!
canadian
Nos gusta Segar para ti...
BUSCAMOS VIDEOJUEGOS POR TODO EL MUNDO PARA TU ORDENADOR Y CONSOLA,
¡VEN A BUSCARLOS A TU CANADIAN CENTER!
NO DEJES PASAR LAS OFERTAS CANADIAN...
JORDAN VS BIRD ¡SOLO! 6.290 ptas.
SET GAME BOY ¡SOLO! 10.900 ptas.
ADDAMS FAMILY ¡SOLO! 4.410 ptas.
POPILS ¡SOLO! 4.670 ptas.
¡PRONTO LA FASE FINAL!
¡ATENCION A LOS NUEVOS CANADIAN CENTERS!
BARCELONA: Avda. Mistral 25–27, Tel. 426 49 81
ALACANT: c/ del Teatre 29, Tel. 520 09 92
MOSTOLES: Villaamil 62, Tel. 617 53 61
CASTELLDEFELS: Av. Trescientos Uno 4, Tel. 665 11 84
GRACIA: Encarnació 140, Tel. 219 27 10
PALMA: Juan L. Estelrich 5–A, Tel. 728 737
LLEIDA: P. de Ronda (G. Shopping), Tel. 280 382
MAIL CENTER:(91) 559 70 05 – 559 48 74
MANRESA: Angel Guimerà 11, Tel. 872 10 94
MADRID: Princesa 29 (Entr. Ev. S. Miguel), Tel: 559 43 1
GIRONA: Joan Reglà 1 (Cant. Rotllà 147), Tel.224 729
¡Nosotros somos así...!
OPENLINE

Novedades

AMIGA 3.995 PTS.



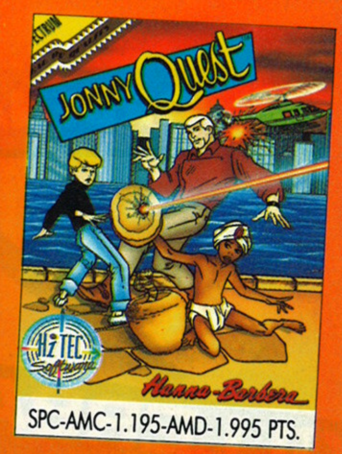
AMIGA 3.995 PTS.



AMIGA 3.995 PTS.



AMIGA 2.495-PC-2.995 PTS.



SPC-AMC-1.195-AMD-1.995 PTS.



PISTOLA
6 JUEGOS
DE REGALO
SPC-AMC-AMD-3.995
AMIGA 5.995

LAPIZ OPTICO
COMPATIBLE CON:
D.PAINT III, IV, ETC.
AMIGA 5.995 PTS.

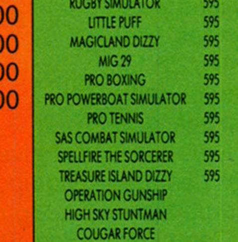
TITULO	AMSTRAD CINTA	AMSTRAD DISCO	SPECTRUM	CBM 64 CINTA	AMIGA	ATARI ST	IBM PC 3.5"	IBM PC 5.25"
JUNGLE JIM					995	995		
SUPER LEAGUE SOCCER			595	595	995	995	995	995
TEE OF					995	995		
TORNADO GROUND ATTACK					995	995		
A320						1595	1595	1595
BOB WINNER						1595	1595	1595
COBRA	595	995				995	995	995
MACH 3	595	995			995	995	995	995
SPACE RACER	595	995			995	995	995	995
TURBO CUP	995	1595			1595	1595	1595	1595
SPEEBALL					995	995	995	995
STRIKE FORCE HARRIER					995	995	995	995
FOOTBALL MANAGER 2	595	995	595	595		995	995	
FOOTBALL MANAGER W/C	595	995	595	595	995		995	995
QUADRALIEM					995	995	995	995
STAR GOOSE					995	995	995	995
PACK QUATTRO COMBAT	1395		1395	1395				
PACK QUATTRO ARCADE	1395		1395	1395				
PACK QUATTRO SPORT	1395		1395	1395				
PACK QUATTRO POWER	1395		1395	1395				
TURRICAN 1		995		595				
X-OUT	595	995			995	995		
500 CC GRAND PRIX	595	995		595		995	995	995
CHICAGO 90	595	995		995	995	995	995	995
HIGHWAY PATROL 1/2	595	995			995		995	995
SUPER SKI	595	995		595	995	995	995	995
DEFENDER OF THE CROWN					995	995	995	995
FLIPIT & MAGNOSE					995	995		
INTERPHASE					995	995	995	
ROCKET RANGER					995	995	995	995
COUNT DUCKULA	595		595	595	995	995		
JAWS			595	595	995	995		
THE MUNSTERS	595		595	595	995	995		
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	595		595			995		
OPERATION HORMUZ	595		595	595				
POSTMAN PAT	595		595	595	995	995		
LEAGUE CHALLENGE	595	995	595	595	995	995		
PROGOLF	595	995	595	595				
SUPERKID IN SPACE	595	995	595	595				
PRO SOCCER 2190					995	995		
GHOST CHASER					1395	1395		
LOCOMOTION					1395	1395		
ORBIT 2000					1395	1395		
RADIO CONTROL RACER					1395	1395		
SCREANING WINGS					1395	1395		
CENTRE FOLD SQUARES					995	995	995	
DAILY DOUBLE HORSE RACING				595	995	995		
BUGGY BOY	595	995	595	595	1595	1595		
MEAN MACHINE					1395	1395		
THUNDERCATS			595	595	1595	1595		

VIDEO CONSOLA DE 16 BITS-COLOR
ATARI-LYNX I y II
17.900 PTS.

JUEGOS LYNX

BLUE LIGHTNING	4.900
GAUNTLET	5.400
A.P.B.	4.900
CHECKERED FLAG	4.900
PACLAND	4.900
KLAX	4.900
MS PACMAN	4.900
ZARLOR MERCENARY	4.900
PAPERBOY	4.900
RYGAR	4.900
RAMPAGE	4.900
CALIFORNIA GAMES	4.900
ISHIDO	4.900
HARD DRIVIN	4.900
VIKING CHILD	4.900
AWESOME GOLF	4.900
TOKI	4.900
NINJA GAIDEN	4.900
SUPER SKWEEK	4.900

ENVIA ESTE CUPON Y TE
DESCONTAREMOS 1.000 PTS.
AL ENVIAR TU LYNX



TITULO	AMSTRAD CINTA	AMSTRAD DISCO	SPECTRUM	CBM 64 CINTA	AMIGA	ATARI ST	IBM PC 3.5"	IBM PC 5.25"
Z - OUT					995	995		
BOULDERSASH CONSTR. KIT	595	995	595	995	995	995		
SPY VS. SPY	595	995	595	595	995	995		
SPY VS. 2	595	995	595	595	995	995		
SPY VS. SPY 3	595	995	595	595	995	995	995	995
MANHATTAN DEALERS					1395	1395		
CRAZY CARS	595	995			995	995		995
DARK CENTURY		995				995	895	995
FIRE & FORGET	595	995			995	995	995	995
GALACTIC CONQUEROR	595	995			995	995	995	995
KNIGHT FORCE		995				995	995	995
OFF SHORE WARRIOR	595	995			995	995		995
TITAN	595	995				995	995	
WILD STREETS		995				995	995	
BLINKYS SCARY SCHOOL			595		995	995		
EDD THE DUCK	595	995		595	995	995		
F1 TORNADO	595	995	595					
J WILSONS DARTS	595	995	595	595	995	995		
KENNY DALGLISH SOCCER	595		595	595	995	995		
NINJA COMMANDO	595	995	595	595				
WORLD SOCCER	595		595	595		995		
DELUXE STRIP POKER					995	995	995	995
STEVE DAVIS SHOOKER	595	995	595	595	995	995		
COLOSSUS CHESS X					995	995	995	995
4 SOCCER SIMULATOR	595		595	595				
ADVANCED SKI	595	995	595	595	1395	1395		
FANTASY WORLD DIZZY	595	995	595	595	1395	1395	1395	1395
FAST FOOD	595	995	595	595	1395	1395		
FRUIT MACHINE	595	995	595	595	1395	1395		
RUGBY SIMULATOR	595	995	595	595		1395		
LITTLE PUFF	595	995	595	595	1395	1395		
MAGICLAND DIZZY	595	995	595	595				
MIG 29	595	995	595	595	1395	1395		
PRO BOXING	595	995	595	595	1395			
PRO POWERBOAT SIMULATOR	595	995	595	595	1395	1395		
PRO TENNIS	595	995	595	595	1395	1395		
SAS COMBAT SIMULATOR	595	995	595	595	1395	1395		
SPELLFIRE THE SORCERER	595	995	595	595	1395	1395		
TREASURE ISLAND DIZZY	595	995	595	595	1395	1395		
OPERATION GUNSHIP					1395	1395		
HIGH SKY STUNTMAN					1395	1395		
COUGAR FORCE					995	995	995	
NO EXIT					995	995	995	995
PARIS DAKAR					995	995	995	995
BATTLESHIPS	595	995	595	595	1595	1595		
BEYOND THE ICE PALCE	595		595	595	1595	1595		

GAME YEAR
SOFTWARE, S.L.

NOMBRE ______________________
APELLIDOS ______________________
____
DIRECCION COMPLETA ______________________
____
POBLACION ____________ PROVINCIA ____________
TELEFONO ____________ C.P. ____________
MODELO ORDENADOR ______________________
FORMA DE PAGO:
CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	

GAME YEAR SOFTWARE, S. L. - CLAVEL, 5 - 3º IZDA. - TEL. 91/523 12 00 - 28004 MADRID

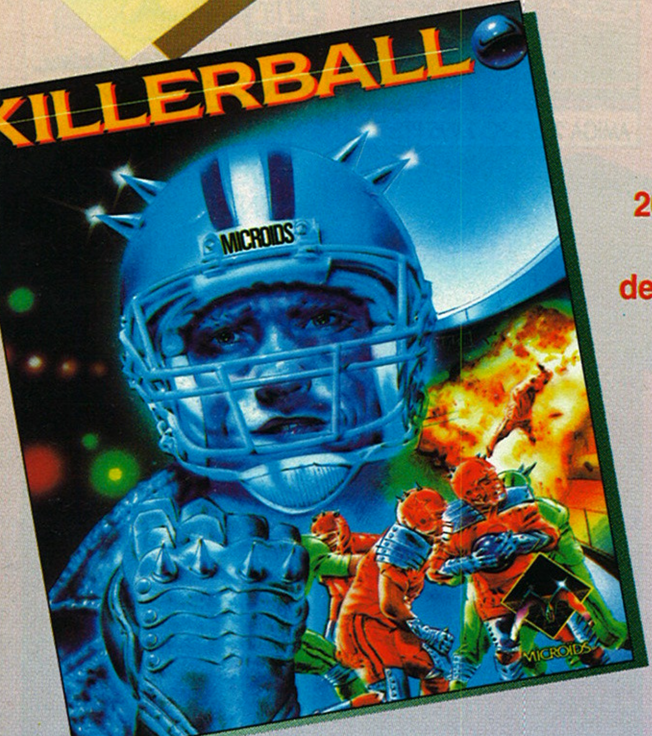
PEDIDOS TIENDAS Y MAYORISTAS; TELEF. 91 / 523 12 00 - FAX 91 / 523 12 78

ORDENADORES

A examen

KILLERBALL

El deporte del futuro



2005 D.C. Toda clase de problemas han invadido el planeta. Para salir de la monotonía diaria, sus habitantes han desarrollado un sistema para descargar su energía. A través de deportes violentos logran liberar la adrenalina y el KILLERBALL hace furor entre las masas. Los mejores jugadores se ven envueltos en un partido infernal que se desarrolla en un estadio circular.



El objetivo primordial del juego es conseguir introducir la bola en la portería contraria sin ser derribado por tus rivales.

El objetivo común de todos los equipos participantes es ganar la final, que es emitida por satélite a todos los canales de televisión mundiales. Los derechos de retransmisión suman cifras astronómicas y los ganadores consiguen grandes premios en metálico. Pero, antes de todo ésto, un equipo principiante debe pasar por las tres ligas en las que está separada la *Killerball Internacional Cup* : la *Minor League*, la *Major League* y la más importante de todas las ligas, la *Elite*. Cada una de ellas se diferencia de las otras en el nivel de juego que desarrollan los equipos participantes. Así, la *Minor League* es mucho más fácil que la liga *Elite*.

Las reglas del juego han sido específicamente diseñadas por los árbitros, ya que éste nació en las calles y posteriormente se profesionalizó, razón por la cual se hizo imprescindible crear unas normas básicas para practicarlo.

KILLERBALL es un juego de acción, que mezcla la velocidad con la agresividad, y su principal objetivo es introducir una pelota de acero en un pequeño agujero situado en la pared. El ganador será el que mayor número de goles consiga. Pero hay que recordar que veinticuatro equipos luchan sin piedad para alcanzar el titulo más codiciado en el mundo: ser campeón de la *Killerball Internacional Cup.*

Los equipos

Es posible elegir entre 24 equipos,cada uno de ellos con diferentes características. Los hay que basan su juego en el poder físico, otros en la velocidad, y otros en la destreza de sus jugadores.

También es importante, una vez elegido el equipo, la elección de sus componentes. Se puede optar entre jugadores titulares y jugadores, y cada uno de ellos está dotado de unas peculiaridades distintas: fuerza, ca-

FICHA TECNICA

Nombre: Killerball
Fabricante: Microids
Distribuidor: System 4
Sistema: Amiga
Género: Deportivo



Sistema estudiado: Amiga

Podrás elegir tu equipo entre ocho posibilidades diferentes.

La velocidad y la fuerza son las bases de este juego futurista. Tu objetivo es llegar hasta lo más alto del podio

racterísticas físicas y velocidad. Por ello, se deben mezclar jugadores que destaquen en cada uno de esos atributos para conseguir un equipo lo más perfecto posible, y al combinar sus capacidades, llevarlo hasta el podio.

También es importante elegir las tácticas de juego.Según se escoja una estrategia defensiva u ofensiva los jugadores tomarán una disposición diferente en el terreno de juego. El propio programa ofrece las tácticas a escoger. Entre ellas, la ofensiva *ram*; o la defensiva *end zone*.

Los gráficos del **KILLERBALL** están muy bien elaborados y en ellos destaca el colorido, y el buen trabajo a la hora de definir las figuras. En cuanto al sonido está en la línea de las grandes posibilidades de ***Amiga***, así, durante el juego, puedes escuchar multitud de efectos sonoros y de voces digitalizadas.

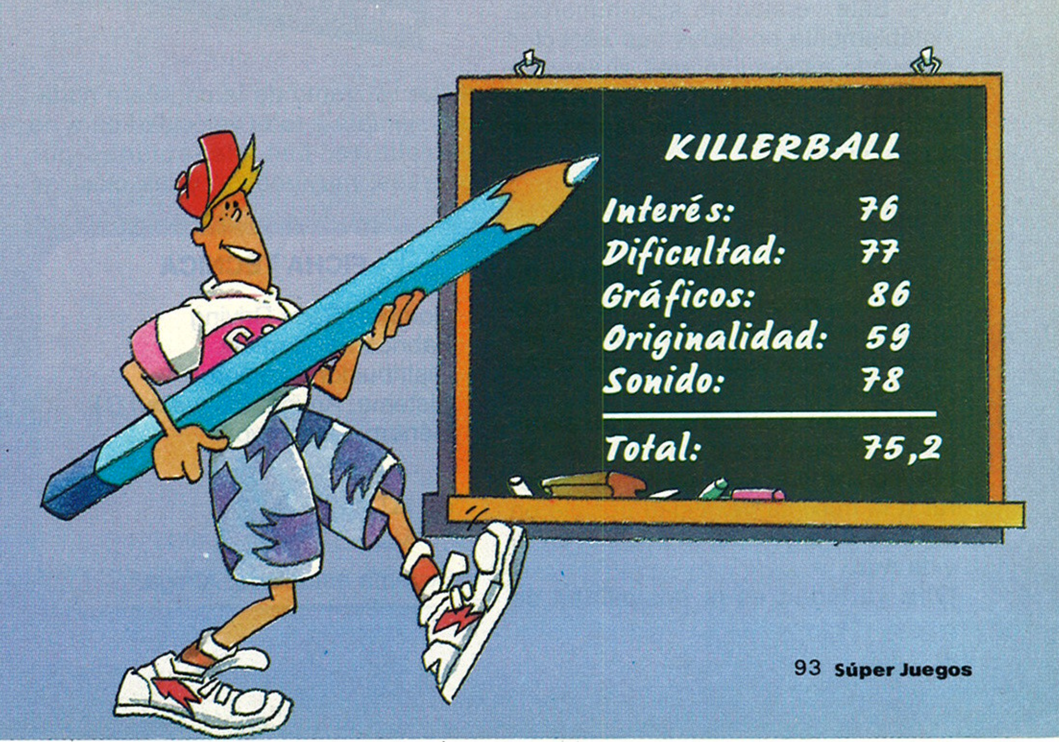
Por último, destacar que este juego recuerda al famoso y cinematográfico ROLLERBALL. Tanto el programa como la película se desarrollan en el futuro y se basan en un juego violento cuyo objetivo era introducir una bola en una portería. En la película, que hace tiempo pudimos ver en las pantallas, James Caan daba vida a un corpulento jugador, que se encargaba de llevar a su equipo a lo más alto del campeonato.

Este juego resultará muy familiar y fácil de jugar a los que hayan visto alguna vez la película Rollerball.

LUIS ECHARREN

Para sacar ventaja

Recoge los bonus que aparecen en el suelo durante el juego, ya que serán de mucha utilidad si quieres vencer al equipo contrario. Podrás encontrar hasta cinco diferentes: uno te hará invencible, otro te doblará la velocidad, otro te subirá al máximo la energía, otro bloqueará a todos tus enemigos y por último, un bonus comodín, que aleatoriamente te dará uno de los anteriores, pero ten cuidado ya que puede bloquear a tu equipo entero. Por último, destacar que todos estos bonus son por tiempo limitado, excepto el que aumenta tu fuerza.



RACE DRIVING

Para ases del volante

Un nuevo rallYe para disputar. Race Driving es uno de los simuladores más completos y reales que existen para carreras de coches, sus excelentes gráficos y la visión frontal y tridimensional del circuito lo convierten en un verdadero reto para los más osados pilotos.



Este rallye te lleva a competir en diversos escenarios, acompañados de unos excelentes gráficos de fondo.

Los coches de tus rivales dejan muy poco espacio libre para adelantar, poniéndose a prueba tu habilidad con el volante.

Es una secuela del conocido juego **HARD DRIVING**, que tantos adeptos tuvo en los salones recreativos. Esta versión ha sido mejorada notablemente en todos sus aspectos poniendo especial interés en la velocidad, de tal forma que **RACE DRIVING** es mucho más rápido que su predecesor.

Un itinerario variado

La ruta a seguir también presenta interesantes reformas para hacer más apasionante la prueba evitando caer en la rutina de esquivar curvas como único riesgo.
Ahora tienes que luchar contra peraltes en la carretera y contra un increíble *looping* que sólo se puede superar a la máxima velocidad posible en un coche, algo casi imposible en la vida real.
Otra variedad es la posibilidad de saltar un tramo de la carretera cortado, siempre a toda velocidad para no estrellarte. Las elevaciones por puentes, muy reales, y las clásicas curvas cerradas completan este itinerario ideado para no dar ningún momento de respiro a los participantes.
Esta ruta comprende varios pasajes diferentes desde el desierto a las afueras de la ciudad, pasando por la autopista y los campos de la periferia. Todos ellos acompañados de unos magníficos gráficos de fondo que contribuyen a ambientar considerablemente la carrera. Tienes la posibilidad de elegir el punto desde donde quieres empezar la prueba pudiendo comprobar desde diversas zonas las variaciones del trazado.
El adelantamiento de competidores también conlleva riesgos al estar sus

FICHA TECNICA

Nombre: Race Driving
Fabricante: Domark
Distribuidor: Dro soft
Sistema: Amiga. PC y Atari ST
Género: Deportivo




Sistema estudiado: Amiga.



coches en tres dimensiones dificulta las posibilidades de encontrar un espacio cómodo para adelantar.

La elección del coche

Una de las más importantes opciones que te ofrece **RACE DRIVING** es la elección del vehículo en el que vas a correr, esta decisión puede influir en el desarrollo posterior de la prueba debido a que cada coche posee

Participa en este auténtico simulador de coches y pon a prueba tus reflejos y dominio del volante

unas cualidades especiales distintas. Hay seis modelos a elegir separados en dos grupos: los manuales, indicado para los pilotos más expertos y arriesgados, y los automáticos, especiales para los novatos e inexpertos. En los primeros debes manejar el cambio de marchas reduciendo y acelerando en los momentos precisos y sabiendo utilizar las cuatro marchas del modelo; el segundo tipo de coches evita esta dificultad al tener el cambio automático permitiendo que el conductor se concentre sólo en el volante.

Además algunos coches son

Obtendrás otra visión de la carrera con la repetición de los accidentes.

mejores para pistas rápidas, otros ofrecen mayor seguridad pero son más lentos y los demás tienen un término medio.

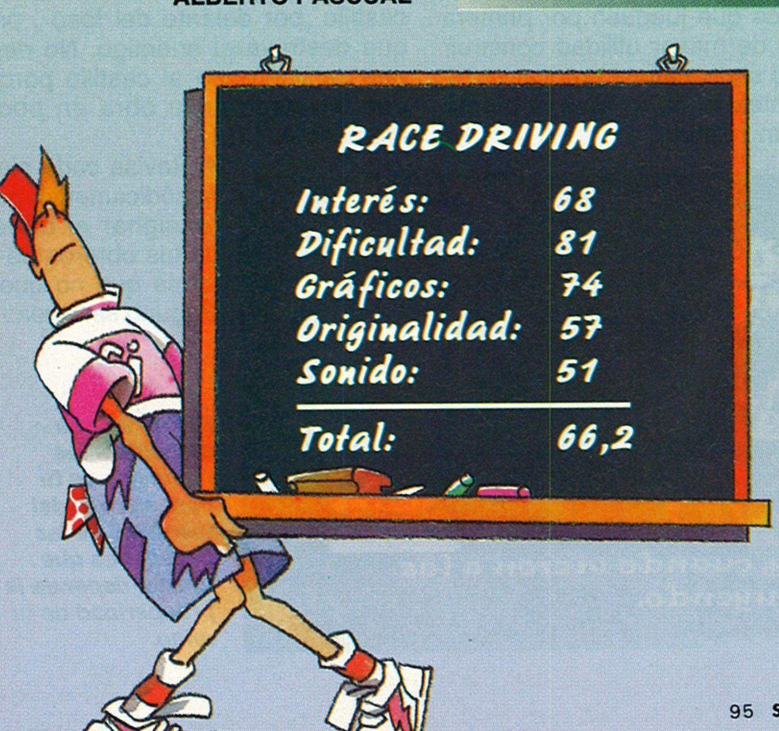
Los accidentes y salidas de pista te quitan un tiempo importante del que tienes asignado para la carrera. Puedes recuperar algo pasando por las metas marcadas con un *Check Point* obteniendo una bonificación de tiempo.

Se puede observar la repetición de los accidentes desde otra perspectiva tridimensional, así tendrás otra visión del circuito y aprenderás de tus errores.

ALBERTO PASCUAL

Para sacar ventaja

Para los que empiecen a jugar, les recomendamos el modelo de coche *Auto Roadster* por ser uno de los más cómodos para su manejo. Además es preferible que comencéis la carrera desde el desierto ya que hay menos dificultades y coches contrarios y es donde encontraréis más metas de bonificación.



ORDENADORES

Juega con ventaja



CASTLE

No dejes a medias tu castillo

Emplea a tus obreros sabiamente de forma que no quede ninguno sin hacer nada.

* Al comenzar el juego es importante que subas los impuestos al máximo posible sobre las tasas establecidas. Mantén esta situación durante 1 ó 2 años y luego puedes comenzar a bajarlos paulatinamente.
* Delimita bien el terreno sobre el que vas a construir, y una vez diseñado el perímetro ordena a tus obreros que caven el foso, que supone una ayuda en defensa, pero no olvides delimitar primero el terreno , ya que el foso puede inundar el castillo.
* Aunque parezca una tontería, es conveniente que dejes las puertas abiertas mientras edifican, ya que así tus hombres irán más deprisa. En los ataques enemigos deja las puertas cerradas.
* Para los que jueguen por primera vez será de mayor utilidad construir el castillo sin ventanas porque terminarán antes la obra. Más adelante se pueden instalar.
* Las torres del exterior deben ser redondas y las del interior cuadradas para fortificar la estructura.
* En los ataques enemigos coloca a los arqueros sobre los muros ya construídos y a la infanteria fuera del castillo´,por delante del foso , para que destruya al enemigo. No dejes que se acerquen al castillo porque pueden destruir tu obra en pocos momentos.
* Revisa cada pieza periódicamente para reasignar el trabajo de tus obreros de tal forma que no quede ninguno sin tarea.



Presta mucha atención a los mensajes de tu consejero y del tesorero. De las decisiones que tomes depende la prosperidad de tu reino.

* Cuando empieces tu reinado consulta al consejero y al tesorero. Presta especial atención a los primeros días del mes y realiza tus compras con sabiduría; en esas fechas es el mejor momento para ello.
* Puedes recoger gente en tu castillo y dar asilo a quien lo solicita, pero si algún poderoso rival te exige uno de ellos no dudes en dárselo aunque traiciones el derecho de asilo, ya que los primeros años hay que ser un poco malvado hasta que consolides una posición fuerte. De lo contrario, sufrirás muchos ataques como represalia.
* En invierno sube siempre los impuestos porque tus hombres no trabajan y necesitarás dinero para afrontar la siguiente campaña. Cuando pase esta estación vuelve a bajarlos para no presionar demasiado a tus súbditos.
* Si sigues estos consejos y afrontas tus responsabilidades con serenidad te garantizamos un largo y pacífico reinado con la aquiescencia de tus súbditos.


XUXA
LA ATRACCION
DEL DOMINGO
XUXA
PARK
TODOS LOS DOMINGOS A LAS 19:45 H.
Ahora, las tardes del domingo tienen una nueva estrella: la maravillosa XUXA.
Ahora, TELECINCO te invita a ti y a toda tu familia a un parque mágico: el XUXA PARK.
Ven a jugar con nosotros. Consigue increibles premios. Ríete con el DUO SACAPUNTAS
y con la simpatía de TOPO GIGGIO. Baila las canciones de XUXA, sin parar.
Y sorpréndete con los magos más fantásticos de la televisión.
El domingo, todos al XUXA PARK de TELECINCO. ¡Te esperamos!
TELE 5
PRIMAVERA '92

Antes que nadie

LEISURE SUIT LARRY 5

El arte de la seducción

Ya está entre nosotros la nueva aventura de Sierra, Larry 5. Esta vez deberá buscar las chicas más sexys de Estados Unidos para, sin levantar sospechas, grabar un vídeo. Mientras, su compañera Passionate Patty , agente del F.B.I., investiga un asunto relacionado con el tráfico de drogas.



En sus viajes Larry Laffer se encontrará con las mujeres más excitantes . En tu mano está que salga victorioso de sus conquistas.

La acción comienza en el trabajo de Larry, con una reunión de altos cargos. En ella se trata un delicado tema: enviar a algún empleado de la compañía-*Porn Prod Corp* -en busca de las chicas más sexys de Estados Unidos, para inmortalizarlas en vídeo. Pero no se puede adjudicar esta labor a un tipo apuesto y atractivo ya que sería demasiado fácil. Se trata de buscar a alguna persona que no levante sospechas. En ese momento, el jefe pide café y el que aparece con el humeante líquido no es otro que nuestro amigo Larry, quien comete una torpeza y lo derrama encima de su superior.
Larry, asustado, cree que debe buscar otro empleo. Pero cual no es su sorpresa cuando su jefe, sonriente, le encomienda un nuevo trabajo. El protagonista busca, desde ese instante, a las chicas más explosivas.



Explorar en los archivos

Lo primero que debe hacer Larry es buscar en la habitación de los ficheros. En uno de ellos, están las fichas de las tres chicas que necesita encontrar y no debe olvidarse de la tarjeta de crédito oro, para las compras sin dinero. Tampoco hay que dejar pasar algo tan importante como las cintas de vídeo, para grabar las imágenes, desmagnetizarlas, y más aun el cargador de baterías para la cámara portátil. Sin perder más tiempo, sale rápidamente de la oficina y va directo al aeropuerto.

FICHA TECNICA

Nombre: Leisure Suit Larry 5
Fabricante: Sierra on line
Sistema: PC.
Género: Aventura




Sistema estudiado: PC.



En los archivos, Larry debe recoger las fichas de las tres chicas y la tarjeta de crédito que le permitirá iniciar su viaje.

En la videoteca nuestro protagonista tiene mucho trabajo: encontrar el cargador de baterías de la cámara, las tres cintas, y posteriormente, desmagnetizarlas.

Allí saca el billete, con destino en primer lugar a Nueva York, y entra en la recepción. Pasa a la sala de espera, y coge el avión rumbo a su primera conquista.

Passionel Patti

A la vez que discurre la aventura de Larry, también transcurre la de Patti. Su acción comienza en el F.B.I. Allí recibe el número de teléfono de su contacto y recoge dos cintas magnetofónicas, una grabadora y una prenda interior-el sujetador-pistola- que será de ayuda más adelante. A la salida debe coger una limousine que espera en la puerta. Desde aquí, llama a su contacto, utilizando el teléfono del espectacular automóvil.
El siguiente paso de Larry es entrar en el *Hard Disk Club* de Nueva York. Una vez dentro, Larry debe sobornar al *maître* para que le dé una tarjeta de socio. Después acercarse a la caja de música y trucar la cinta. Una vez manipulada, la introduce en el ordenador y, Larry será confundido con un personaje importante y tendrá libre acceso a la sala. Allí debe entablar conversación con una chica negra, que es su primer objetivo.
Si todo ha ido bien, es decir si Larry consigue grabar el vídeo con las imágenes más sexys, al salir del club le esperará una limousine con la que se desplazará al aeropuerto. Alli saca un billete para Atlantic City en busca de su próxima chica.
Mientras, Patti ha llegado a la oficina de Reverce Biaz.
Hay que tener en cuenta que el portero no hará caso hasta que se le despierte con el cassete.
Dentro, Patti debe dirigirse a la puerta F del fondo. Si dispone de tarjeta de sonido, deberá poner el disco de oro en el tocadiscos.

Para conseguir el éxito debes tener siempre preparada la cámara de vídeo

Patinaje y lucha libre

Al llegar al casino, Larry debe hablar con la chica de la puerta. Hay que responder cualquier número a su pregunta, y dará 10 dólares. Debe entrar en el casino y acercarse a una de las máquinas de póker. Tendrá que conseguir algo más de 500

Antes que nadie



En su investigación Patti deberá utilizar la fotocopiadora para duplicar los documentos que encontrará en el cajón de la mesa. Más tarde, en el estudio de grabación, tendrá que aplicar todo su ingenio para poder salír de él.

dólares para emplearlos en el futuro. Es necesario utilizar la opción de salvar/restaurar para alcanzar pronto la cifra.
Ahora Larry ha conseguido el dinero, y sale del casino para dirigirse hacia la derecha. Todo el mundo practica el patinaje sobre ruedas, así que un poco de este deporte puede ser útil para conocer alguna chica.
Alquila unos patines en una tienda llamada *Ivana Skates.* Como el dinero que posee es del casino, deja la cámara en depósito. Fuera de la tienda, se calza los patines y empieza a pasear, hasta que aparece una chica con la que debe entablar conversación.
Larry, que es un artista de la seducción, establece una cita con la segunda chica a la que busca, y ésta será en el ring de lucha libre del casino, esa misma noche. Rápidamente devuelve sus patines, recupera la cámara y se dirige al casino. Una vez dentro, llega hasta el fondo. Allí debe indicar al "acomodador" que quiere participar en la pelea, no sólo verla. Larry, afloja el bolsillo, le da los 500 dólares, y obtiene una situación privilegiada. La segunda chica aparece y da comienzo la pelea. Durante la misma, aparecen diferentes partes del cuerpo de la chica tales como la cara o las piernas , que se deben tocar para conseguir el objetivo.
Fuera del casino, es necesario hablar con el portero para pedir una limousine que lleve a Larry al aeropuerto. Allí saca el billete para Miami en busca de la última chica.



En su visita a Atlantic City nuestro héroe tendrá que sumergirse en el mundo del juego.

Patti y P.C. Hammer

Mientras tanto, Patti continúa su investigación. Para abrir la puerta debe conseguir el código. Al insertar la cinta de PC Hammer en el cassete y, posteriormente observarlo, lo conseguirá .
Dentro de la oficina, lo primero que se le ocurre hacer a una buena agente secreta como Patti es mirar en una maceta que contiene una planta verde. Quizá encuentre algo tan útil como una llave para abrir los cajones de detrás de la mesa.
Después de echar un vistazo dentro de los mismos, Patti encuentra una clave de gran utilidad, una carpeta

Para sacar ventaja

En el aeropuerto: Buscar monedas en las máquinas para llamar por teléfono a las limousines. Los números de teléfono se encuentran en los anuncios de las paredes.
Para que se abra la puerta de acceso y coger el avión, Larry debe enseñar la tarjeta-oro a la cámara que está encima de la puerta.
En la sala de espera , una vez que indican el embarque, debe enseñar los billetes del vuelo.
Siempre que llegue a un aeropuerto, debes dirigirte a la pantalla de la izquierda. Allí, en el enchufe, hay que conectar el cargador de baterías y colocar encima de él la cámara de vídeo. Así, estará preparada para grabar en cualquier momento.
Dentro de las limousines: para indicar al conductor el lugar donde se quiera ir basta con enseñarle la caja de cerillas, la tarjeta del dentista o la servilleta. Cuando queramos ir al aeropuerto sólo hay que hablar con el conductor.
Nunca olvides tener la cámara preparada cuando estés con una de las tres chicas.

con folios, y un abrecartas. Rápidamente hay que hacer copias de todas las hojas en la fotocopiadora de la oficina. Un fallo en la máquina puede provocar un desastre que quizá sea una gran ayuda. Una vez dejado todo en los cajones y en orden, y la llave en el lugar donde la encontró, Patti sale por la puerta de la izquierda. En la nueva habitación encuentra una ducha. Nada mejor para limpiarse la tinta de la fotocopiadora. La sorpresa será monumental para Patti al descubrir que la ducha es en realidad un ascensor que se pone en funcionamiento.

En el piso de abajo debe dirigirse a la derecha y entrar por la puerta que tiene de frente, que se abre gracias a la clave anterior. Patti estará en una sala de grabación. Tiene que coger una cinta de la estantería de enfrente, y ponerla en la grabadora de la izquierda. Desplazándose al panel de control, debe buscar el lugar donde se escucha la conversación de PC Hammer. Una vez localizada, la agente secreta del F.B.I. debe conectar la cinta para grabar pulsando el panel inmediatamente superior al que está la cinta. PC Hammer se da cuenta del hecho y bloquea la salida. Para salir del estudio, Patti debe conectar el micrófono al máximo volumen, tecleando el panel y después gritar en el micrófono. El cristal del estudio se romperá y Patti podrá salir a través de él. Después estará otra vez en la limousine y deberá conectar con el jefe.



En los largos trayectos aéreos Larry aprovecha para descansar. Sólo en ese momento es cuando puede estar con su amada Patti., aunque solamente sea en sueños.

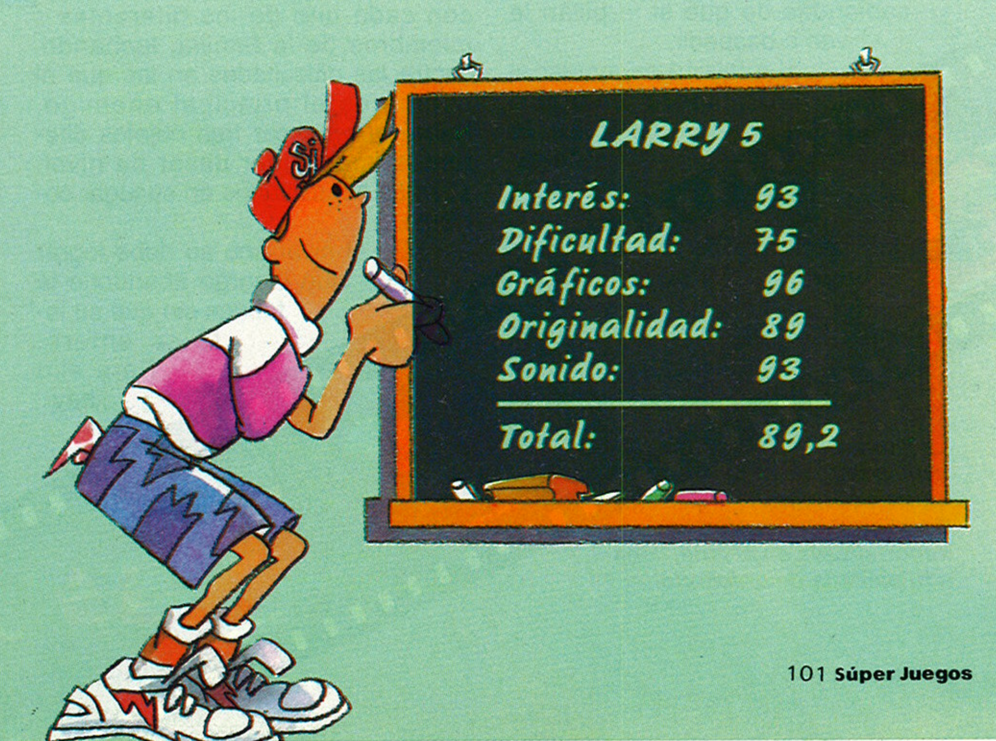
Visita al dentista de Miami

Cuando Larry llega a Miami se desplaza al dentista. Una vez dentro, debe coger la tela de la mesita de la derecha y ponérsela en la cara. El protagonista se dirige a la enfermera, y simula una urgencia, siendo atendido por la dentista que será, por fin, la última chica que busca. Tras entablar la correspondiente conversación, y utilizar sus artes seductoras , pasan a una agradable sesión de relax en el gimnasio que se halla situado debajo del dentista .

Hasta los personajes más famosos de los videojuegos tienen problemas con sus muelas.

Después de salir de allí, Larry tiene que subir al dentista a pedir una limousine para ir al aeropuerto. Obtiene el billete para Los Angeles, de vuelta a casa, en un viaje tranquilo y sosegado... Tras esta larga aventura se supone que ya todo será fácil para Larry en su regreso, pero todavía le espera alguna sorpresa. Por ejemplo, hacer que Larry y Patti sean felices . Y eso sólo depende de la habilidad del jugador que se enfrente a **LARRY 5.**

TONI J. MARTINEZ / CARLOS YUSTE



COMPARAMOS

Jetsons

Los Supersónicos se van a la playa

Los Supersónicos, la archiconocida familia galáctica del comic, TV y cine, llega ahora al mundo de los videojuegos con la aureola de su bien ganada fama. Se trata de la enésima incorporación de los personajes de la pantalla al mundo de los juegos de computador, y por ello su éxito está asegurado de antemano.



George, el cabeza de familia de esta simpática y futurista prole, intenta conseguir la tarde libre para llevar a su mujer, a los críos y al perro a la playa de Venus. Pero no contaba con que su jefe, el señor Spacely, no está por la labor y le prohíbe que abandone la oficina antes de la hora de salida. Sin embargo, George está decidido a escaparse cueste lo que cueste, aún a sabiendas de que si le pillan le van a despedir.

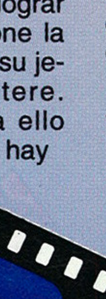
La misión es ayudar al pobre George a salir de la oficina sin que le vean. Además hay que reunir a todo el clan familiar para que disfruten juntos el fin de semana.

En un platillo volante

El juego consta de cuatro niveles, y dentro de cada nivel de dos partes. En primer lugar se debe cumplir una determinada misión con cada uno de los diferentes miembros de la familia, luchando contra las dificultades en las que el tiempo es el principal enemigo. Habrá que buscar tres objetos diferentes para poder pasar de nivel, además de utilizarlos en su lugar correcto.

En el nivel uno se debe lograr que George abandone la fábrica sin que su jefe se entere. Para ello hay que buscar un aparato que permite inutilizar las pantallas por las que su jefe le vigila. Después, una herramienta para utilizar un ascensor estropeado y la maleta con el equipaje. Todo ello se encuentra perdido en la fábrica que está en funcionamiento, con lo que la dificultad aumenta, ya que mientras se buscan los objetos, hay que evitar las trampas que resultan ser las cintas que transportan los materiales de la fábrica, o los vapores de la maquinaria. No hay que olvidarse de recoger el dinero que está dispersado por ella.

En la segunda parte de este nivel hay que uti-



La famosa familia del futuro de Hanna Barbera, después de ser inmortalizada en el cine, llega a tu pantalla de ordenador.

FICHA TECNICA

Nombre: Jetsons
Fabricante: Hi Tec Premier
Distribuidor: Game Year
Sistema: Amiga
Género: arcade



Sistema estudiado: Amiga



George intente pasar a la habitación de al lado sin sin rozar para nada la silla móvil.

Nuestro protagonista ha llegado a la planta baja para intentar recoger todo el dinero posible.

lizar el coche a reacción para continuar con la reunión de la familia y su posterior viaje a la playa. No hay que excederse en la velocidad o se quedará detenido por la policía de tráfico.Tampoco descuidarse de los remolinos o llevarán donde menos se espere.

En el nivel dos la esposa de George, Jane, espera a su marido. De repente, un ladrón se introduce en su domicilio. El caco ha cambiado de lugar algunos objetos de la casa y hay que encontrar tres de ellos. Uno es el perro robot de los Supersónicos.

En la segunda parte hay que volar para recoger a la hija pequeña, Judy, que es la protagonista del nivel tres. En esta ocasión se encuentra escuchando a su cantante preferido. En la segunda parte de este nivel hay que ir a recoger al hijo pequeño.

En el nivel cuatro el pedante Elroy se ha quedado encerrado en la escuela. Hay un montón de llaves alrededor, pero muchas no abren ninguna puerta. Se debe tener cuidado con los profesores que merodean por los pasillos, ya que pueden hacer regresar al despacho del director.

Finalmente, y desde el colegio de Elroy, los Supersónicos se dirigen a la playa de Venus, ya que todos han conseguido, por fin, estar reunidos.

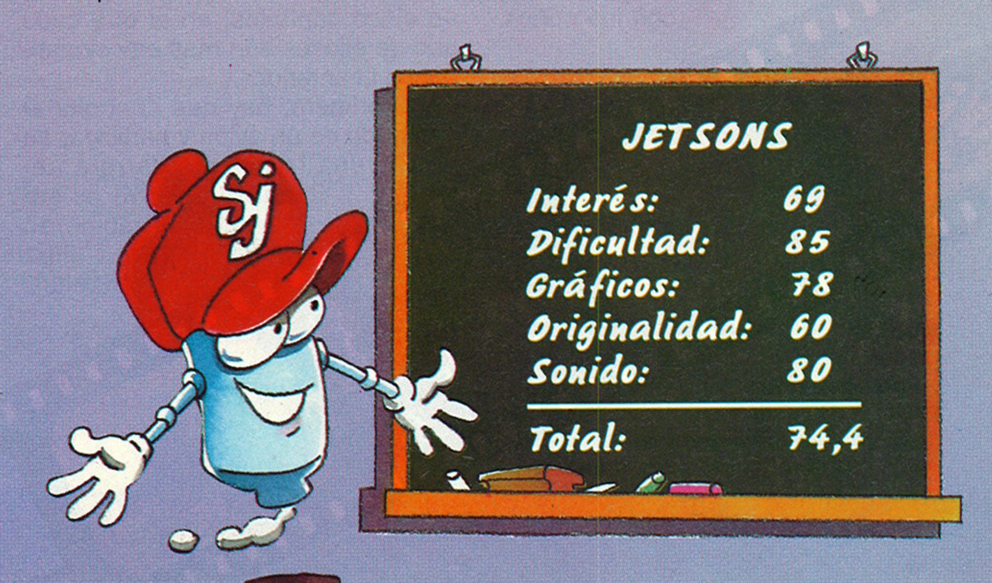
Se trata de un divertido arcade con unos buenos gráficos y distraída música. Quizá la dificultad sea excesiva para superar los cuatro niveles, pero no hay que desesperar, sino ayudar a los Supersónicos a pasar un fin de semana de vacaciones. Ellos lo agradecerán.

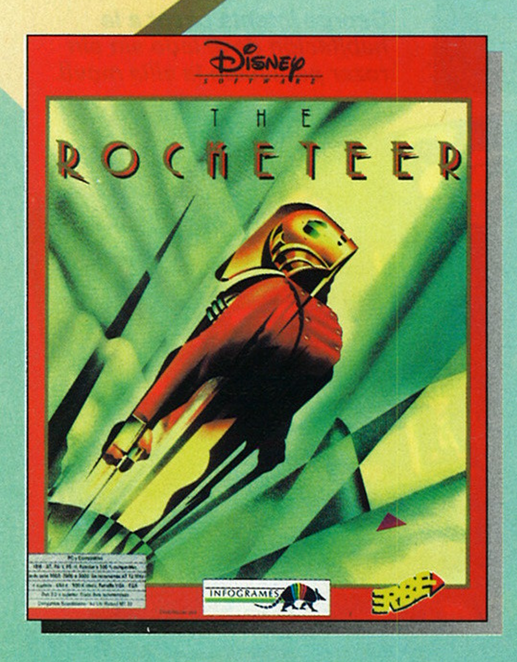
ANDRÉS GARCIA

Para sacar ventaja

En el primer nivel déjate caer una vez por los agujeros, para acceder al sótano y desde allí sube dos plantas y consigue el mando a distancia de las pantallas.

Una vez obtenidos los tres objetos de este nivel 1, cuando vayas en el coche , puede resultar a veces ventajoso meterte en un agujero negro. Pruébalo. En el nivel 3 has de conseguir 6 corazones para conseguir un beso del cantante. Presiona todos los botones que te vayas encontrando en la pantalla a lo largo del programa. Puede que su función no sea muy clara, pero todos ellos hacen algo.





El héroe del cohete

La famosa y legendaria firma americana Disney entra de lleno en el mundo de los vídeo-juegos informáticos. Con THE ROCKETEER es posible vivir las aventuras de este héroe del cómic, que hasta hace poco tiempo se contemplaba en las pantallas de los cines españoles.



En el dirigible mantendremos una lucha cuerpo a cuerpo para rescatar a Jenny.

Este juego de **Disney** combina lo mejor de muchos arcades. Así, pilotar un avión, disparar a los enemigos, luchar contra ellos, o esquivar misiles son algunas de las arriesgadas misiones que se deben cumplir. Todo esto se mezcla con abundantes dosis de acción y grandes gráficos.

THE ROCKETEER es la típica historia de nazis malos y héroe bueno, que, además, debe rescatar a la chica y cuenta con la ayuda de sus amigos. Pero el protagonista, Cliff Secord, no es un héroe cualquiera, sino el mejor piloto del mundo. Tambien, es arriesgado y posee una gran puntería, así como habilidad con los puños.

Por eso Cliff, con tu ayuda, consigue salir victorioso de todos los problemas en los que se ve envuelto.

Cinco episodios

La historia de este juego se divide en cinco capítulos, en el que cada uno de elloses aún más emocionante que el anterior.

En el primero, hay que controlar el mando de un avión y participar en una trepidante carrera aérea. El objetivo es ser el más rápido en dar diez vueltas a dos postes, pero con cuidado, ya que se puede chocar con uno de los dos mástiles, y los otros aviones intentan poner toda clase

Elimina la nave enemiga antes de que te destruya.

Muchas de las secuencias de la película se repiten en el juego. También aparecen las voces de algunos personajes

Todas las fases del juego son distintas y cuentan con dibujos que describen el objetivo de cada misión.

de trabas. Se puede elegir entre tres aparatos: El Wedell-Williams, muy manejable; el Caudron, muy rápido; y el Gee Bee, muy potente. La elección debe ser acertada, puesto que de ello depende el triunfo en la carrera.

El segundo episodio se desarrolla dentro del hangar, donde el protagonista se encuentra rodeado por enemigos que intentan por todos los medios impedir que el héroe coja el avión. Para ello disparan con metralletas y lanzan granadas de mano.

FICHA TECNICA

Nombre: The Rocketeer
Distribuidor: Erbe
Sistema: PC, Amiga y Atari ST
Género: Arcade





Sistema estudiado: PC.

Para evitar que sus enemigos le destruyan, Cliff lleva puesto su Cirrus X-3, el cohete propulsor que, colocado en su espalda, le convierte en el hombre más veloz de la tierra. Así puede esquivar fácilmente los disparos de los soldados nazis, y hacerles frente con su fusil automático.

La historia continúa

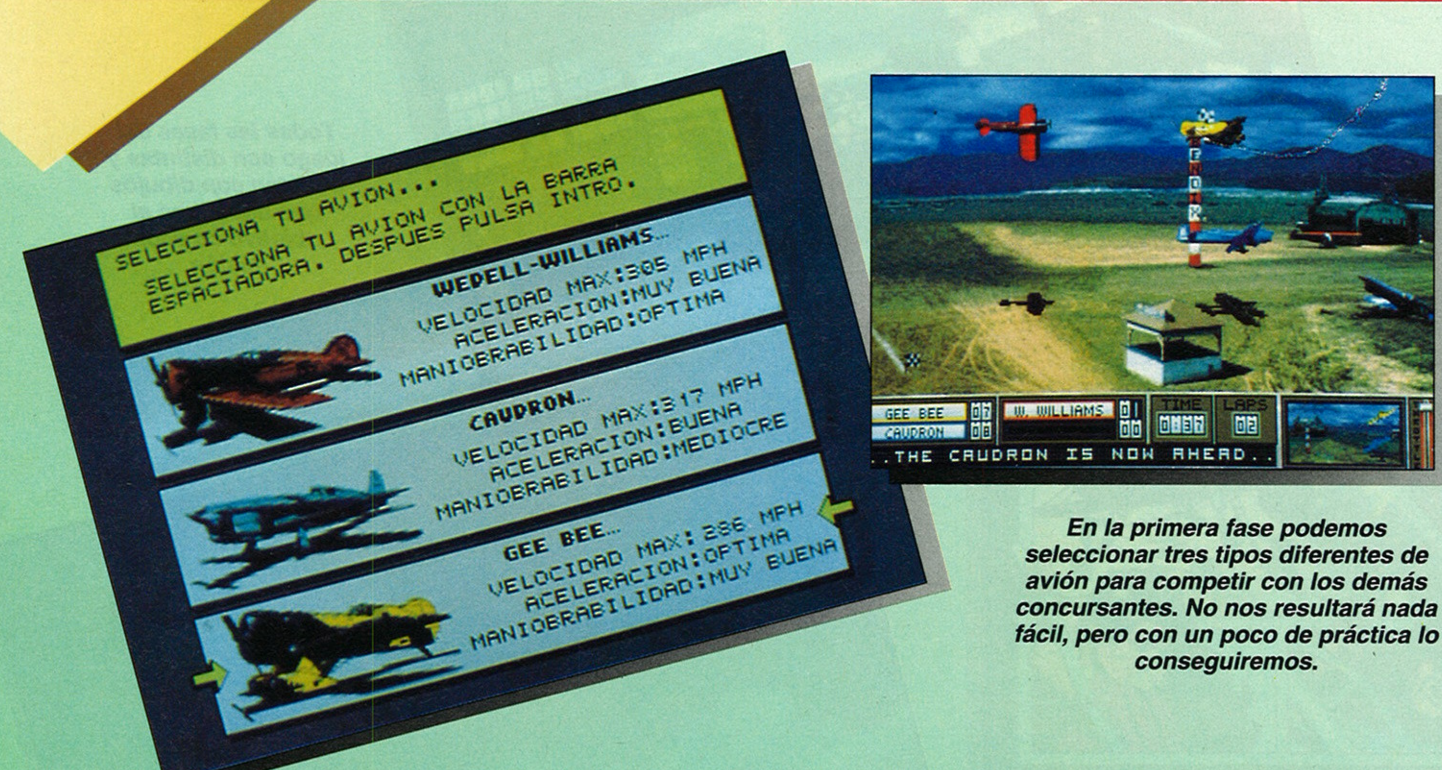
Pero los problemas de nuestro héroe no acaban aquí y todavía le quedan tres difíciles fases que pasar.

En la tercera y cuarta debe disparar a los enemigos que le acechan en el aire, y esquivar los cohetes que intentan destrozar su máquina. En el tercer capítulo pilota el cohete Cirrus, y en la cuarta un avión, que se verá acechado por cientos de dirigibles.

Una vez terminadas estas dos pantallas queda el gran final, la pelea contra los soldados, y por último contra el oficial nazi que ha raptado a la novia del protagonista, Jenny Blake. Después de superar todas estas peripecias y, con tu ayuda, Cliff habrá llegado a buen término en su

Para salir victorioso tienes que convertirte en el mejor piloto de aviones

Rocketeer



En la primera fase podemos seleccionar tres tipos diferentes de avión para competir con los demás concursantes. No nos resultará nada fácil, pero con un poco de práctica lo conseguiremos.

lucha contra los perversos soldados nazis

Gráficos de película

Si algún elemento destaca en este juego son sus gráficos, que llegan a parecer digitalizaciones. El sonido es también un buen logro de este programa de *Disney*. En resumen, **THE ROCKETEER** combina en cinco partes la acción de los más famosos arcades, todo ello aderezado con gran calidad de diseño, tanto gráfico como sonoro, lo que le convierte en un juego muy completo.

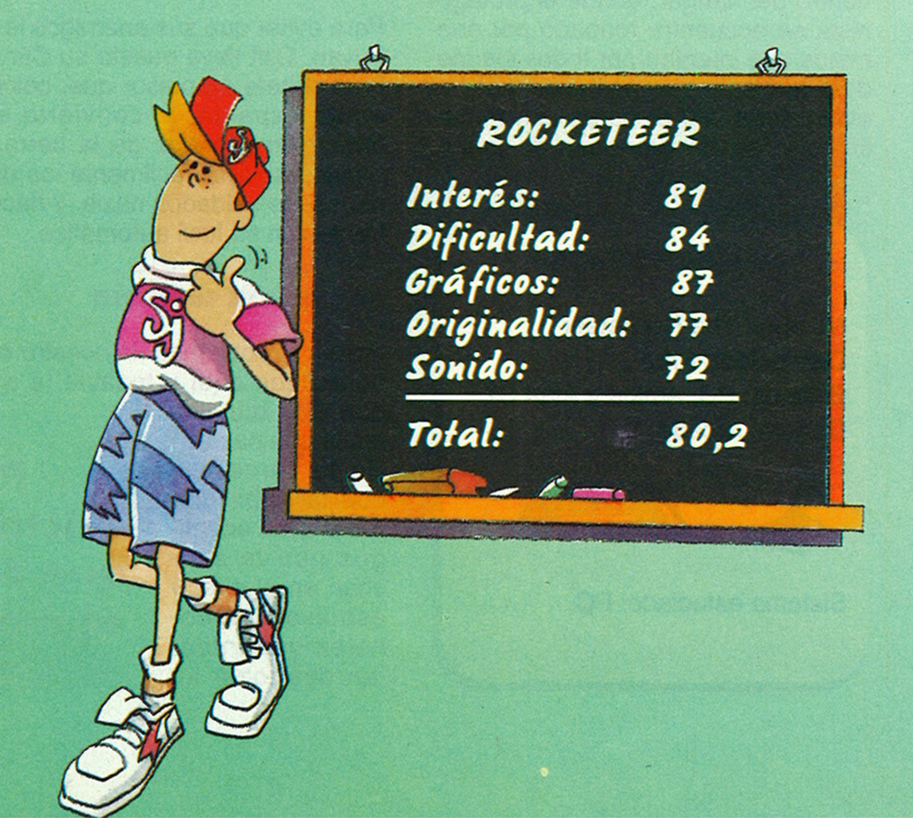
CARLOS YUSTE

Para sacar ventaja

Esta vez te lo vamos a poner muy fácil. Estos son los nombres de los cinco capítulos con los que podrás acceder a cada uno de los diferentes juegos:

Primer capítulo: Pilot
Segundo capítulo: Shootout
Tercer capítulo: Chase
Cuarta parte: Rescue
Quinta parte: Banshees

Te recomendamos que en el primer capítulo utilices el avión llamado Wedell-Williams hasta que aprendas a pilotar, ya que que se consiguen mejores resultados. Si eres un piloto experto escoge el Gee Bee, ya que es más ágil, pero nunca elijas el Caudron ya que es demasiado pesado y difícil de pilotar.
En la última pantalla utiliza los cursores del teclado alfanumérico y sobre todo esquiva los golpes de tus adversarios apretando el botón del número tres.



¡SUSCRIBETE!

A LA REVISTA MAS SUPER EN VIDEOJUEGOS Y HAZTE CON UNA TARJETA SUPERJUEGOS GRATIS



EDICIONES MENSUALES S.A. REVISTA SUPERJUEGOS
C/ O'Donnell, 12 - 4ª Planta. 28009 MADRID

Nombre ______
Apellidos ______
Edad ______ Calle ______
Nº ______ C.P. ______ Teléf. ______
Población ______ Provincia ______
Modelo de ordenador o consola que utilizas ______

Deseo recibir todos los meses la revista SUPERJUEGOS

FORMA DE PAGO: (2.100 Ptas. suscripción anual)

- ❑ GIRO POSTAL
- ❑ TALON NOMINATIVO (A EDICIONES MENSUALES S.A.)

Elijo el siguiente obsequio: (por la suscripción anual)

- ❑ Un carnet de socio del club Superjuegos
- ❑ 20% de descuento sobre el precio de subscripción
- ❑ Una camiseta Superjuegos

Cada mes, comodamente. Recibe la revista en tu casa. ¡Un buen regalo fin de curso! Ya puedes evitarte el rollo de ir al quiosko todos los meses.

Suscríbete ahora a tu revista Superjuegos y recíbela en tu propia casa sin mover un dedo. ¡Y alucina!: Sólo por suscribirte te regalamos uno de estos tres obsequios:



Una tarjeta de socio del club Superjuegos

20% de descuento sobre el precio

Una camiseta Superjuegos



SUPERJUEGOS TE PASA REVISTA EN CASA.

¿A QUÉ ESPERAS? RELLENA EL CUPON CON TUS DATOS Y SUPERJUEGOS PASARA REVISTA POR TU CASA

MEDIEVAL WARRIORS

Un desafío militar en la Edad Media

Ha llegado la hora del combate. Una lucha a muerte sin cuartel en la que sólo la habilidad estratégica puede desequilibrar la contienda a tu favor. Como fondo, castillos y murallas medievales que no se deben perder.



Cuando se han agotado todas las flechas y hachas la única opción es usar la espada; los espadachines son auténticos especialistas que protagonizarán los duelos más bonitos de la batalla.

Un poderoso señor feudal con un gran ejército dispuesto a morir por la causa es el protagonista de este programa para ***Amiga.*** Naturalmente, tiene muchos enemigos que desean derrotarle para ocupar sus tierras y no le queda más remedio que combatir en cuatro escenarios diferentes para eliminar la amenaza pendiente sobre él.

FICHA TECNICA

Nombre: Medieval Warriors
Fabricante: Impressions
Distribuidor: System 4
Sistema: Amiga,
Género: Estrategia



Sistema estudiado: Amiga.

El **MEDIEVAL WARRIORS** ofrece la posibilidad de jugar contra el ordenador, contra un oponente y, como nota original, contra otro ordenador que se encuentre en otro lugar, a través del teléfono. Esto significa que se pueden establecer partidas con cualquier persona que posea un ordenador y un *modem,* independientemente de la distancia a la que se halle.

Tus soldados

En este juego de estrategia militar se dispone de doce hombres bien armados que dependen directamente de las órdenes del señor feudal. Cada soldado tiene unas características propias y personales que le diferencian de los demás. Unos son hábiles espadachines que provienen de la nobleza, otros son mercenarios y excelentes arqueros.

También hay rudos montañeros de gran fuerza, muy hábiles en el manejo de las hachas, pero torpes con el resto de las armas. Siervos robustos y ladrones que luchan para no morir en la horca completan el ejército. Naturalmente, se debe tener en cuenta las facultades de los

MEDIEVAL WARRIORS te ofrece cuatro campos de batalla distintos para combatir. Selecciona bien las armas de tus soldados y no las malgastes ya que están limitadas. Sitúa bien a tus hombres en las murallas para no dejarles al alcance de los proyectiles enemigos.

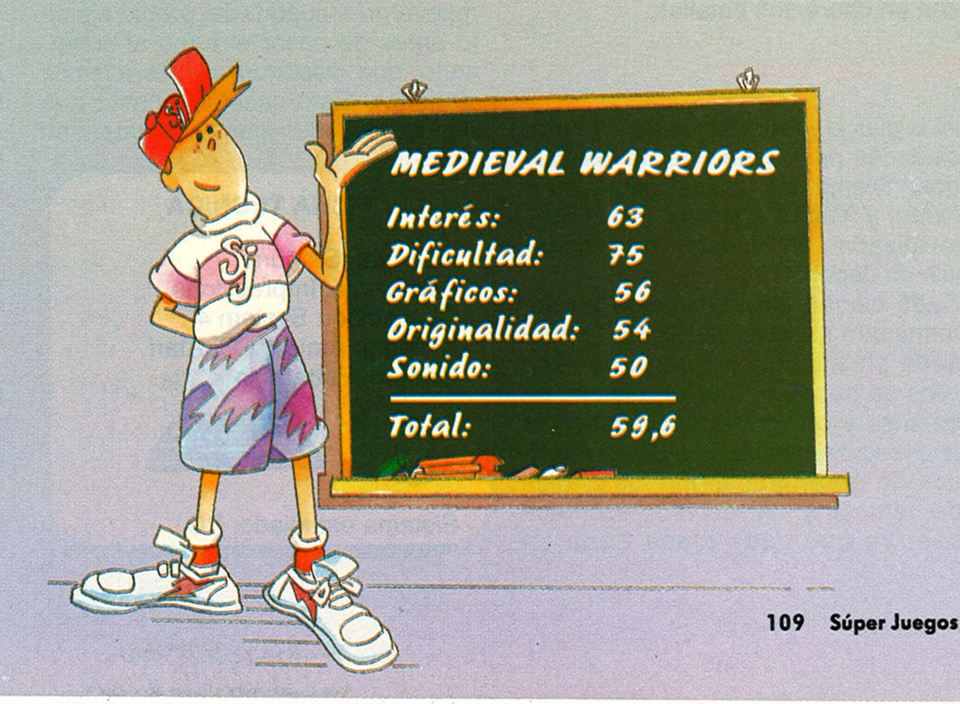
Inteligencia, estrategia guerrera y habilidad son las claves para ganar la batalla medieval

guerreros para situarlos convenientemente en el campo de batalla. Cada uno posee un nombre diferente para reconocerles mejor, y un número limitado de armas que se pierden con el uso, a excepción de la espada. Asimismo, varía su fortaleza, que es mayor o menor según cada caso y les permite soportar un gran número de heridas o bien morir rápidamente. Su agilidad oscila en proporción a su fortaleza, y les permite recorrer distancias mayores que otros guerreros más torpes.
Al seleccionar cada uno de los soldados para darle órdenes, se observa en la pantalla su nombre y sus características. Se obtiene un mayor rendimiento de él si se utilizan correctamente esas aptitudes.
El oponente dispone de un ejército exactamente igual al tuyo con hombres diferentes, pero con las mismas facultades que los que están a las órdenes del caballero feudal. Por ello, la batalla es equilibrada y sólo con ingenio y estrategia se consigue ganar esta guerra medieval.

ALBERTO PASCUAL

Para sacar ventaja

El **MEDIEVAL WARRIORS** posee tres niveles de juego para luchar contra el ordenador: aprendiz, medio y maestro. Si no puedes vencerle en ninguno de los tres, mantén apretado el botón derecho del ratón durante cuatro minutos en el turno del ordenador. De esta manera, el tiempo correrá a tu favor, ya que la máquina perderá su momento de jugar.

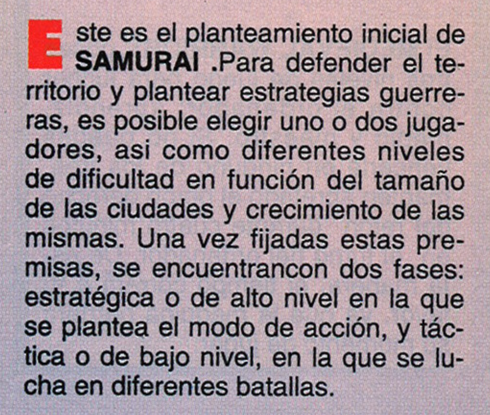




SAMURAI

EL CAMINO DE LA CONQUISTA

Japón del siglo XVI. El poder estaba repartido en pequeños estados que se encontraban en guerra permanente. Usaka San, el dueño y señor de uno de ellos lucha por conseguir las tierras arrebatadas a su padre.



Este es el planteamiento inicial de **SAMURAI** .Para defender el territorio y plantear estrategias guerreras, es posible elegir uno o dos jugadores, asi como diferentes niveles de dificultad en función del tamaño de las ciudades y crecimiento de las mismas. Una vez fijadas estas premisas, se encuentrancon dos fases: estratégica o de alto nivel en la que se plantea el modo de acción, y táctica o de bajo nivel, en la que se lucha en diferentes batallas.

Fase estratégica

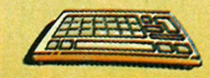
Al iniciar el juego, se parte de cinco ciudades para cada uno de los bandos: "Diamantes azules" (situados al Norte) y "Círculos grises" (en el Sur), localizadas en Honshu, la principal isla de Japón.
Cada ciudad tiene asignado un determinado número de "Kokus" o moneda para comprar guerreros. Con ellos se puede formar un ejército de defensa y otro móvil por ciudad. Es aconsejable mezclar los diferentes tipos de guerreros según los planes de defensa y los recursos económicos, ya que cada clase tiene un precio diferente. En el momento de la elección, los guerreros quedan asignados a las tropas de defensa, y de éstos, es posible transferir los soldados deseados al ejército móvil, así como a diferentes ejércitos.Para ello hay que hacerlos coincidir en el mismo recuadro.
Es ahora cuando se debe iniciar el desplazamiento de las tropas móviles hacia las ciudades enemigas o sus ejércitos. Para realizarlo,se mueve un recuadro del propio ejército antes de pasar el turno al adversario, que dispondrá de las mismas opciones. Esto sucederá hasta que dos tropas enemigas se encuentren o una invada cualquier ciudad de un bando opuesto. En este instante se inicia la batalla.

Fase táctica

El primer paso consiste en seleccionar una de las formaciones para los soldados. Entonces, ambos ejércitos apareceran en una nueva pantalla, en la que la lucha se realizará por un sistema de miniaturas.Como jefe de las tropas, se puede modificar la táctica paralizando la batalla y dando nuevas instrucciones mediante una tabla de símbolos en el margen inferior izquierdo de la pantalla. La parte superior de esta tabla ofrece la posibilidad de observar desplazamientos enemigos, retirarse y replantear el sistema de lucha. Para lograrlo, hay que combinar los tres iconos de la izquierda, que permiten dirigir los guerreros en bloque, en grupos o de forma individual.
La línea inferior facilita información de la fuerza de ataque, defensa, disparo, la moral de los hombres, etc... Esta etapa de juego es la más compleja en el manejo de los controles, a lo que no ayuda nada que las

FICHA TECNICA

Nombre: Samurai
Fabricante: Impressions
Distribuidor: System 4
Sistema: Amiga, PC, Atari
Género: Estrategia

Sistema estudiado: PC

Tu controlas

Plantea tu estrategia bélica, manda un ejército y gana la batalla con inteligencia y valor

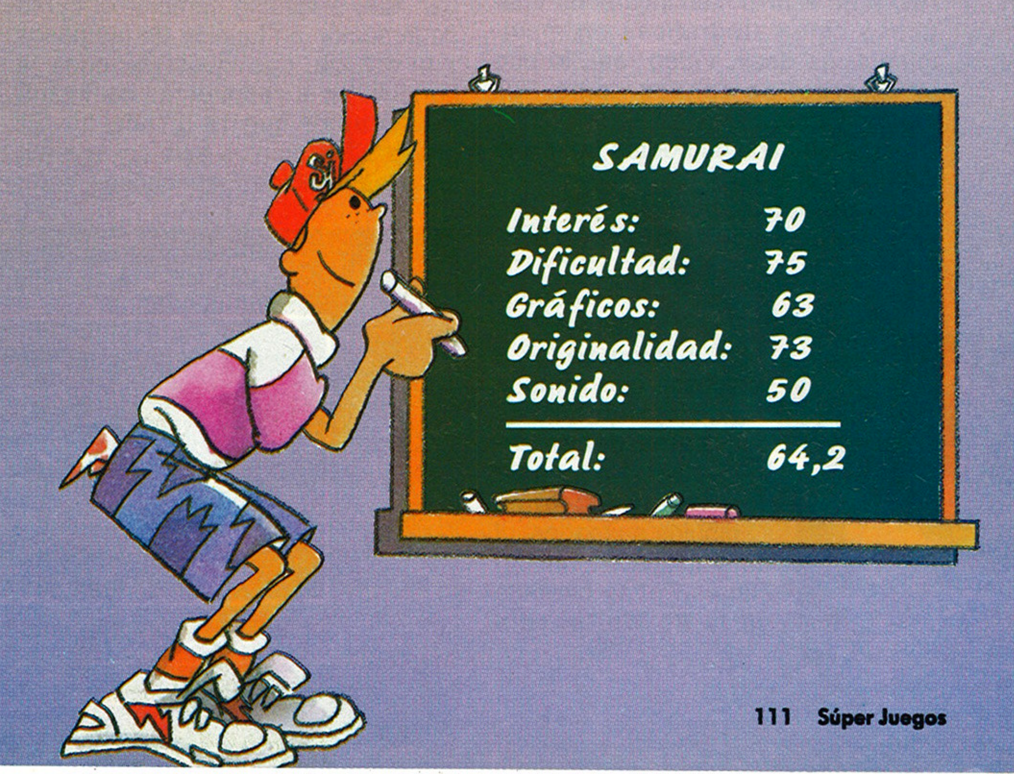
instrucciones no estén traducidas al español ni la lentitud en el desplazamiento de las tropas que, en un principio, pueden disminuir el interés por el juego, que más tarde se incrementa a medida que se adquiere experiencia. Para planear el ataque se deben tener en cuenta las restricciones territoriales. No es posible atravesar el mar ni algunos lagos, y los ríos disminuirán la velocidad de desplazamiento y también la moral de los hombres, que aumentará cuando venzan o estén cerca de unidades ganadoras.
La batalla finalizará cuando uno de los bandos se retire o sean aniquilados todos sus efectivos. Si una de las ciudades es conquistada por el enemigo, su ejército móvil quedará inutilizado ya que sus hombres estarán demasiado preocupados por lo que ocurre en sus casas para luchar. Cuando uno de los dos adversarios tenga las diez ciudades en su poder, el juego habrá terminado. Además, existen unos puntos de éxito por cada ciudad en tu poder al final de cada año y por cada batalla ganada, que darán una medida de la actuación bélica.
Por último, hay que tener en cuenta que el juego estratégico es más importante que el táctico, y que para cumplir el objetivo, más importante que invadir una ciudad enemiga es defender una propia.

La misión del juego es conquistar Honshu , la isla más importante de Japón.

JAVIER ITURRIOZ

Para sacar ventaja

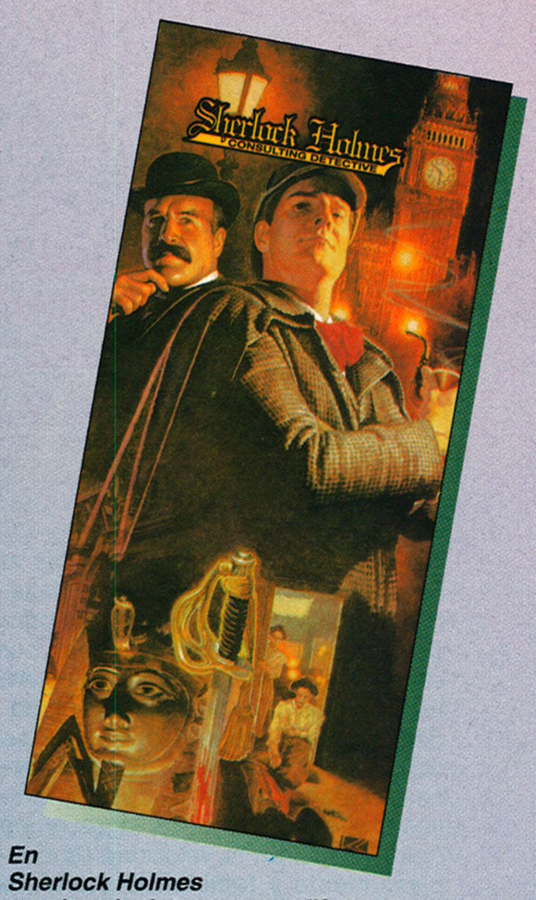
Antes de atacar sitúa tus soldados en formación y en un lugar próximo al del combate, ya que si no las fuerzas a caballo iniciarán la acción sin el apoyo del resto de las tropas. No utilices a los "señales" en la lucha; son necesarios para transmitir tus órdenes.
Para atacar, es mejor el terreno despejado, y para defender es preferible hacerlo desde la otra orilla de un río.La caballería es más eficaz atacando desde los flancos o desde atrás.



SHERLOCK HOLMES, CONSULTING DETECTIVE

Tres casos de película

El mundo del Multimedia y del CD–ROM acapara progresivamente la atención de numerosos fabricantes de software, que atisban en él su poderoso potencial como soporte de información, tanto en volumen como en posibilidades a la hora de crear juegos espectaculares y superrealísticos.

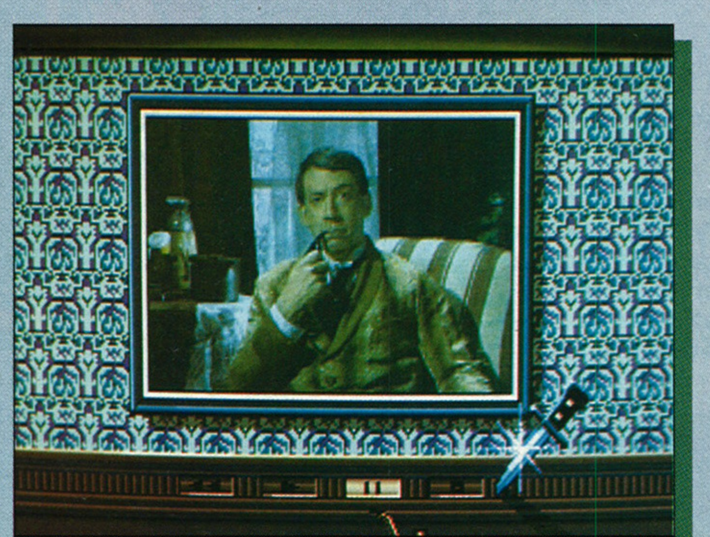


En Sherlock Holmes puedes elegir tres casos diferentes en los que poner a prueba tu astucia.

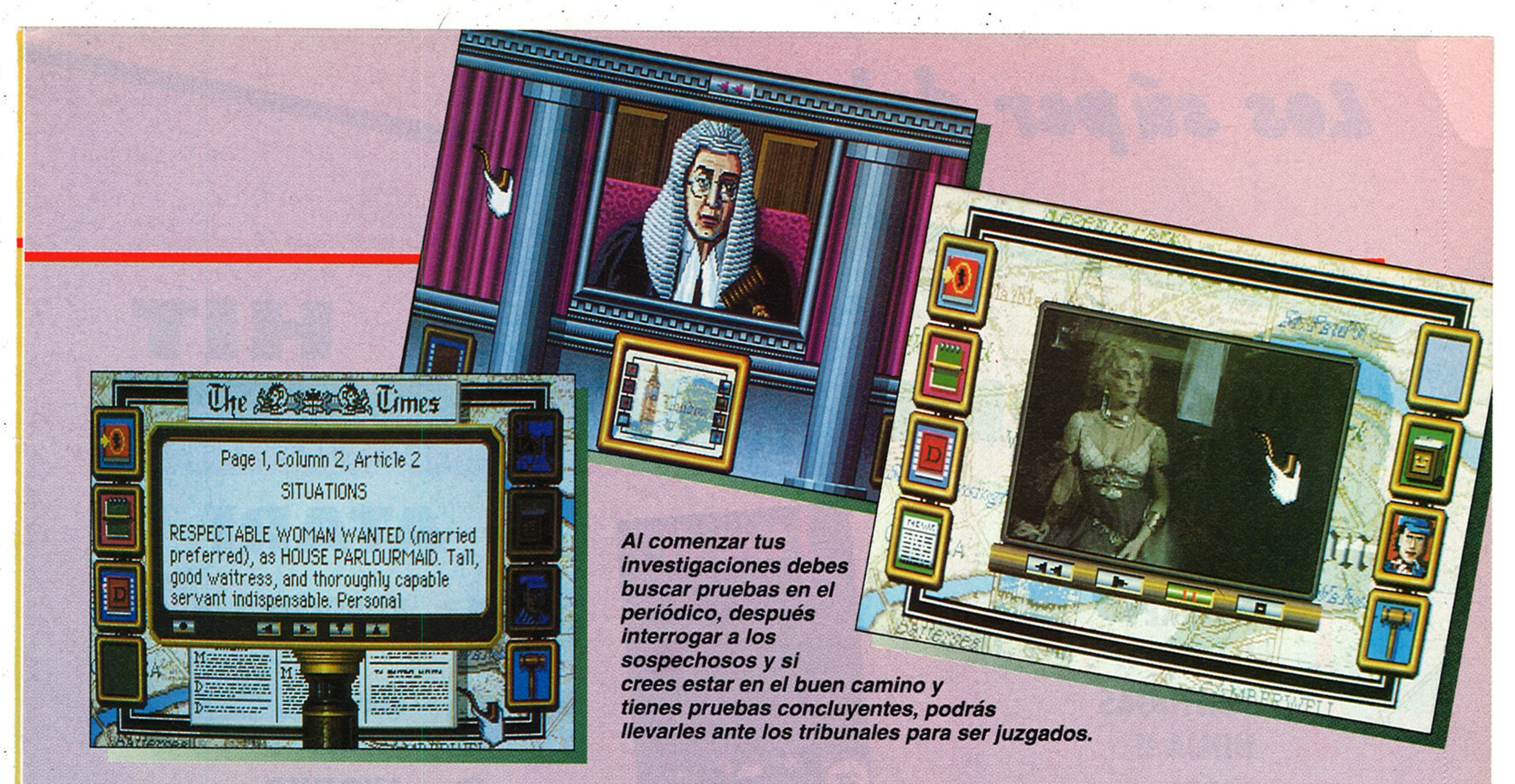
Día a día aparecen en el mercado juegos y programas educativos cada vez más sorprendentes, donde se combinan, con progresivo interés y precisión, gráficos, sonidos reales e, incluso, vídeo real (full–motion vídeo).
Buena prueba de ello es este asombroso título que hoy os presentamos: **SHERLOCK HOLMES, CONSULTING DETECTIVE**, de **ICOM Simulations, Inc**. Uno de los primeros, si no el único, en incorporar imágenes cinematográficas en movimiento; es decir, vídeo real, lo que en el argot se conoce como *Full Motion Vídeo*.
Durante 90 minutos podrás traer a la vida misma al famoso detective, "introduciéndote" en alguno de los 3 casos que a modo de cortometrajes reales debes resolver. No se trata de unos simples dibujos animados, ni de sofisticadas animaciones.Por la pantalla de tu **Pc Multimedia** podrás ver y escuchar, como si estuvieras en el cine, al verdadero Holmes hablando con su ayudante Watson y con el resto de los personajes que aparecen en cada uno de los 3 episodios de intriga de que consta la serie.

Investigaciones interactivas

Podrás interactuar con los inquietantes personajes que aparecen en pantalla, e incluso cambiar el curso de la acción en función de tus pasos y tu astucia. Las investigaciones te conducirán a respuestas de inestimable valor que te ofrecerán las pruebas irrefutables para llevar a juicio a los posibles sospechosos, en la lucha contra el crimen de Scotland Yard.
En tus pesquisas contarás con las ayudas de un directorio de Londres, de un cuaderno de notas para ir apuntando todas tus observaciones, de unos cuantos ejemplares de The Times (tanto en pantalla como en papel) y de las fichas de ciertos personajes con anotaciones relevantes realizadas por el propio Holmes.



El juego cuenta con numerosas imágenes y voces digitalizadas, como en la introducción, en la que Sherlock Holmes nos presenta cada fascinante caso



Al comenzar tus investigaciones debes buscar pruebas en el periódico, después interrogar a los sospechosos y si crees estar en el buen camino y tienes pruebas concluyentes, podrás llevarles ante los tribunales para ser juzgados.

Cada uno de los casos son excelentes adaptaciones de otros tantos títulos clásicos de Sir Arthur Conan Doyle.

El primero de estos relatos, El caso de la Momia, comienza cuando se encuentran los cadáveres de 4 hombres. Algunas voces acusan a una vieja momia de 4000 años exhumada en una excavación arqueológica en Katebet, Egipto. ¿Fueron simples coincidencias o existía un elemento común en estos cuatro asesinatos?.

El segundo caso a resolver es el de la Asesina Mística. Dos hermanas: una hermosa y apasionada, la otra fría y racional. Un hombre soltero, alto y bien parecido... y ¡muerto!. ¿Fueron los celos?. ¿ Tiene este crimen alguna conexión con una sucesión de robos que está inquietando a la clase alta londinense?.

El tercer misterio es el intrigante caso del Soldado de Hojalata.

Con Sherlock Holmes ha llegado la hora de jugar con las películas y no sólo de verlas

Waterloo, 1815. Poder y pasión. El era un oficial, pero no un caballero. Ahora, muchos años después, el General retirado ha sido asesinado, una joya robada y el heredero de un reino espera ser aclamado. ¿Quién segó la vida del General Armstead y por qué?.

Si crees que has visto todo en videojuegos y juegos electrónicos, te retamos a que pruebes este impresionante ***CD–ROM***, que a buen seguro te sorprenderá. Eso sí, para ello te recomendamos que vayas perfeccionando tu inglés si te quieres enterar de los diálogos. Además necesitarás un *PC* **Multimedia** basado en un AT 286 como mínimo, una tarjeta de sonido **Sound Blaster o Inves Multimedia** o alguna compatible con éstas y un lector de ***CD–ROM*** con un régimen de transferencia de 150 KB/s.

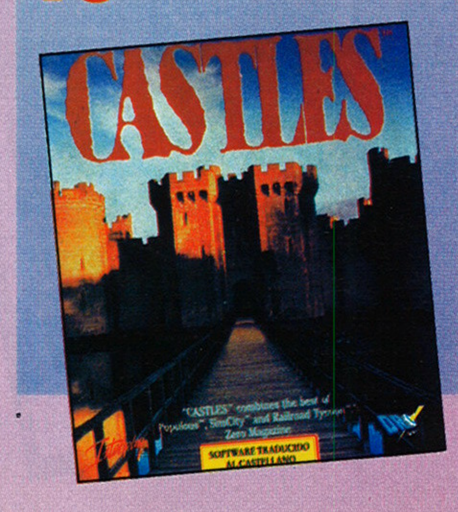
GRÉGORY A. BOTANES

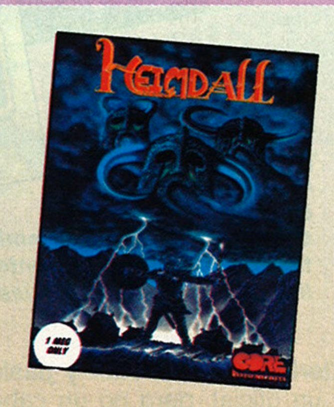


HIT ORDENADORES

PC

1 MONKEY ISLAND II ↑
2 TORTUGAS NINJA II ↑
3 LARRY ↓
4 ANOTHER WORLD ↑
5 SIMPSONS ↑
6 WRESTLEMANIA ↑
7 CASTLES ↑
8 SPACE QUEST IV ↓
9 HEIMDALL ↑
10 PREHISTORIK =



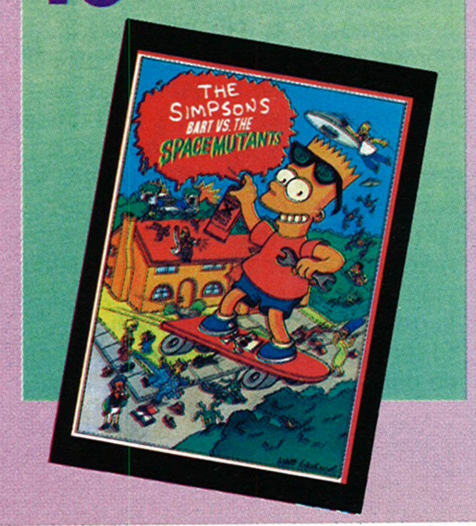


AMIGA

1 ROBOCOP 3 =
2 MEGA TWINS ↑
3 HEIMDALL ↑
4 ANOTHER WORLD ↓
5 PARASOL STAR ↑
6 TOKI ↑
7 TORTUGAS NINJA II ↑
8 OUT RUN EUROPA ↓
9 EL PADRINO =
10 PANG ↓

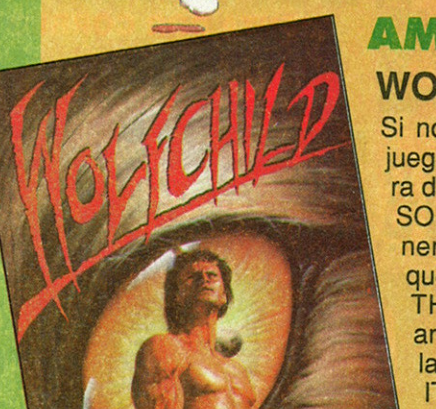
ATARI

1 ROBOCOP 3 =
2 MEGA TWINS ↑
3 ANOTHER WORLD ↓
4 TORTUGAS NINJA II ↑
5 PARASOL STAR ↑
6 SHADOW DANCER ↓
7 W.W.F. ↓
8 SIMPSONS =
9 FINAL FIGHT ↑
10 HEIMDALL ↓




PLATINUM
n.º 1 Tus tiendas de videojuegos en Barcelona
VENTA POR CORREO
PLATINUM 1992 5º aniversario n.º 1 en Barcelona cosecha de 1987
GRAN LANZAMIENTO
SUPER NINTENDO
29.900 Super Mario World de regalo y 1 pad
SUPER NINTENDO
¡POR LA COMPRA DE UNA CONSOLA SUPERFAMICOM 1 REGALO SORPRESA!
25.990
19.900
9.900
16.900
13.900
NOVEDADES NINTENDO MAS DE 100 TITULOS A TU DISPOSICION Y ¡MONTONES DE REGALOS!
PLATINUM BARCELONA ROGER DEFLOR, 125 08013 Barcelona 447 03 61
PLATINUM GRACIA P.º SAN JUAN, 192 08025 Barcelona 459 07 48
PASA A RECOGER TU CARNET DEL CLUB PLATINUM Y CELEBRALO CON NOSOTROS
PLATINUM VERDUM-ROQUETAS VILADROSA, 82 08031 Barcelona 353 65 73
PLATINUM HORTA VILAPICINA, 14 08031 Barcelona 407 00 07
NUEVA
5.º ANIVERSARIO 5.º ANIVERSARIO 5.º ANIVERSARIO 5.º
ANIVERSARIO 5.º ANIVERSARIO 5.º ANIVERSARIO 5.º A

Consejos y trucos



AMIGA Y ATARI

WOLFCHILD

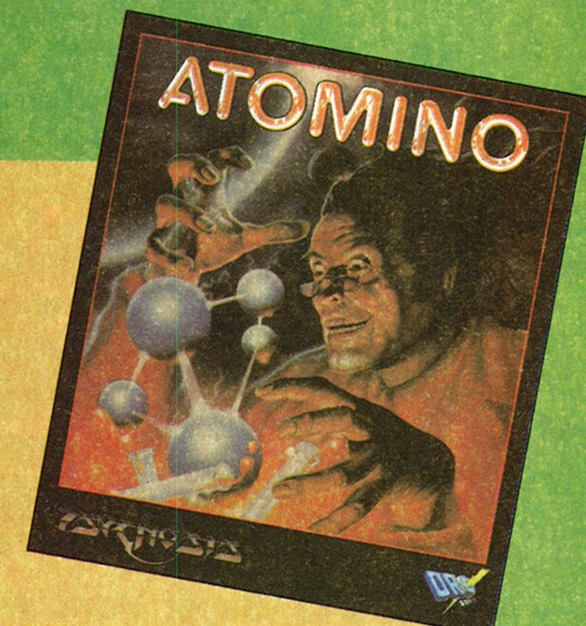
Si no aun no has conseguido acabar el juego, puedes probar a teclear cualquiera de los siguientes trucos:
SOUL PSYCHEDELICIDE - para obtener una barra de energía mayor. Hay que teclearlo en la pantalla del título.
THE PERFECT KISS - para obtener armas infinitas. Hay que teclearlo en la pantalla de opciones.
IT´S NOT ALL WALKING - para tener acceso a un selector de niveles. Hay que teclearlo durante el juego.
No puedes utilizar dos trucos a la vez, tendrás que seleccionar el que más te interese y cambiarlo cuando desees otro diferente. Los trucos deben teclearse con espacios incluídos



AMIGA Y ATARI ST

ROBOCOP 3

Mantén pulsada la tecla SHIFT y teclea THE DIDDY MEN. Ahora puedes pulsar ESCAPE para pasar de nivel.



ATARI ST Y AMIGA

ATOMINO

Las claves secretas para acceder a los diferentes niveles del juego son:
PLANKTON
INFERNAL
TAURUS
PHOTON
SOUP
SULPHATE

GAMEBOY

SOLOMON´S CLUB

Teclea los siguientes códigos para acceder a los distintos niveles que componen el juego:

1-1 4KJBJJJJ	2-6 2DKBVJJJ
1-2 8KJDJJJJ	2-7 ODHDVJJJ
1-3 JKJHJJJJ	2-8 SDHHVJJJ
1-4 OKJSJJJJ	2-9 DHSVJJJ
1-5 OKJVJJJJ	2-10 KDDJJJ
1-6 2HRVJJJJ	3-1 ODDKJBJJ
1-7 OHOVJJJJ	3-2 4DDKJDJJ
1-8 MHSVJJJJ	3-3 DDKJHKJBJ
1-9 CHNVJJJJ	3-4 8DDKJSKJBJ
1-10 6DJJJJ	3-5 JDDKJ3KJBJ
2-1 2DKJBJJJ	8DDKJVKJBJ
2-2 6DKJDJJJ	3-6 6DDKDVKJBJ
2-3 NDKJHJJJ	3-7 4DDKCVKJBJ
2-4 RDKJSJJJ	3-8 NDDKHVKJBJ
2-5 RDKJVJJJ	4-1 JDDKJAKJB

AMIGA Y ATARI ST

R-TYPE II

Para obtener inmunidad en este programa, cuando estés jugando, pulsa el botón de pausa, mantén apretado el botón izquierdo del ratón y sin soltarlo pulsa la tecla F1. El borde de la pantalla parpadeará confirmando que el truco se ha instalado correctamente.

ATARI ST Y AMIGA

FINAL BLOW

Haz una pausa durante el juego y pulsa seis veces la tecla F10. Cuando quites la pausa obtendrás vidas infinitas.

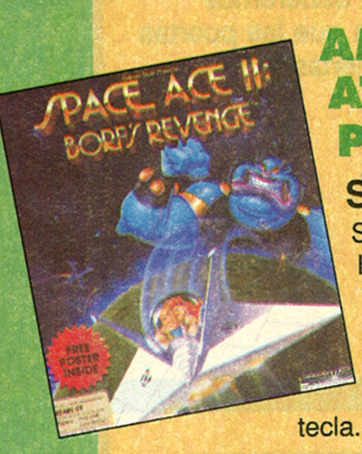
ATARI ST, AMIGA Y PC

OH NO! MORE LEMMINGS

Algunas de las fases de este disco de datos para Lemmings son bastante difíciles, si te has atascado en una de ellas y no consigues avanzar, puedes probar a teclear alguno de los siguientes códigos:

RUDLCICMAQ
RTFLCILEBK
VFNCAMUNBN
CIMUVCIICI
IMSTFMCCDI
QUGMCIMMDH
NKCOMWWODH
NGALTTEHEP
GKMVWMJQEM
MSWGMFCLFE
STEOGILEGG

AMIGA, ATARI ST Y PC



SPACE ACE II

Si tecleas la frase HURRYDEXTER0 (sin espacios), podrás ver el juego Space Ace II de principio a fin sin tener que pulsar una sola tecla.

AMIGA

XENON II



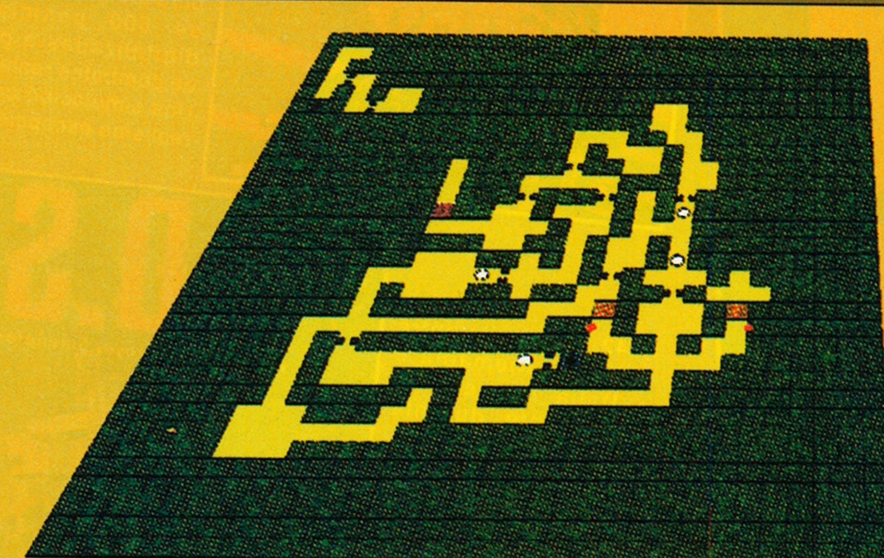
Para obtener ventajas en este gran juego de los Bitmap Brothers, pulsa la tecla de pausa y teclea: RUSSIAN AIR (con espacios incluídos). Al quitar la pausa podrás pasar de fase pulsando la tecla N.

Mapas

EYE OF THE BEHOLDER

CODIGOS

↺ Baldosa giratoria	• Pulsador	o,O Oraculo/Orbe
T Teletransportador	Muro	G,G Gemas
Puerta secreta/Muro falso	O Activador	Escaleras
p,o,e,l,d,c Llaves	● Agujero	Puerta
D,C,L,A,O,R Objetos piedra	# Portal	Salida Tel.

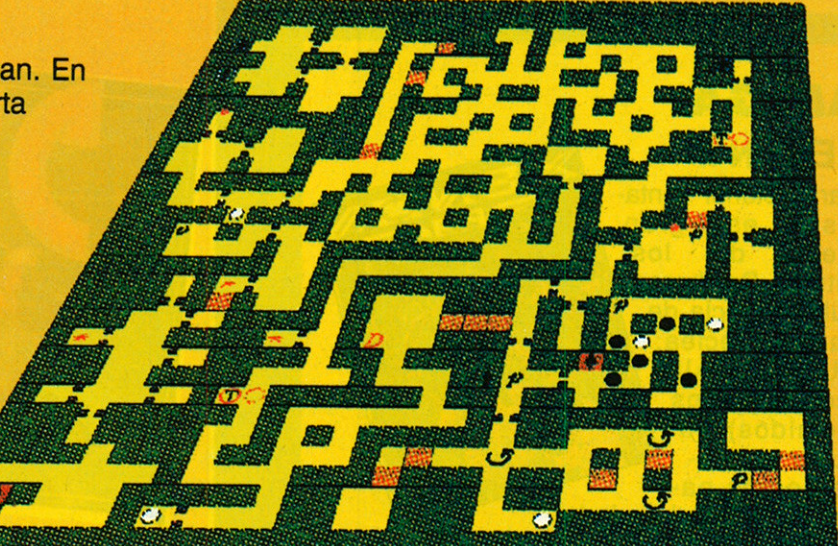


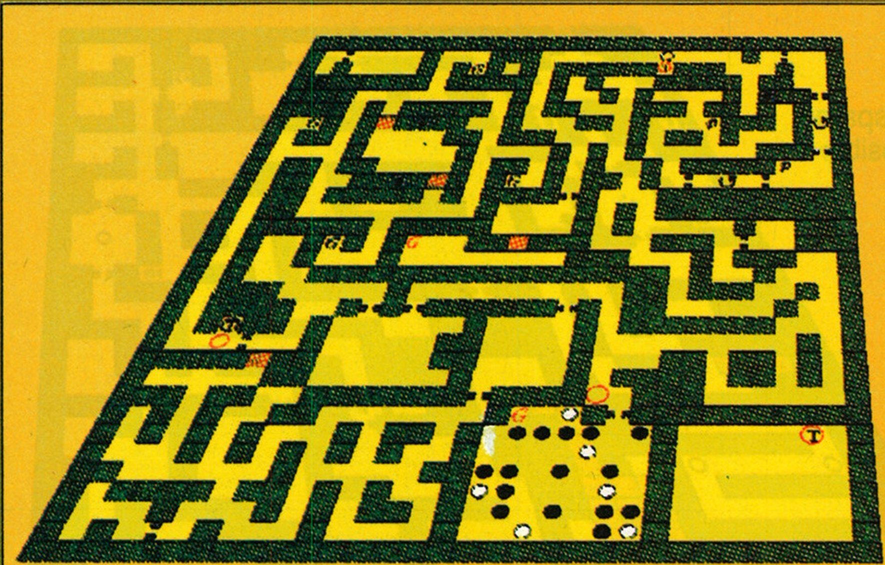
NIVEL I

Pocos problemas. Los enemigos tienen dagas que podemos obtener al eliminarlos. Sobre algunas baldosas deberemos dejar piedras para que las puertas se mantengan abiertas.

NIVEL II

Cuidado con las baldosas que te giran. En el ascensor () deberás cerrar la puerta antes de accionar el pulsador. Hay también un agujero que podremos atravesar lanzando una piedra para accionar el pulsador que lo cierra.



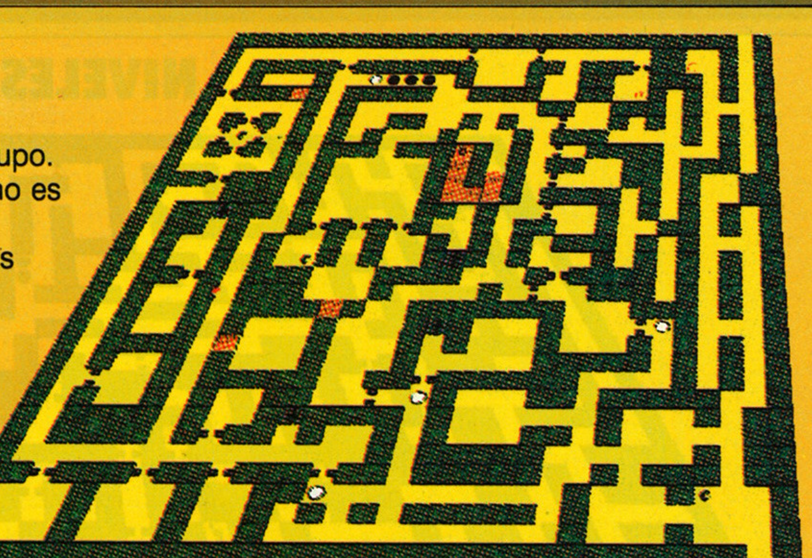


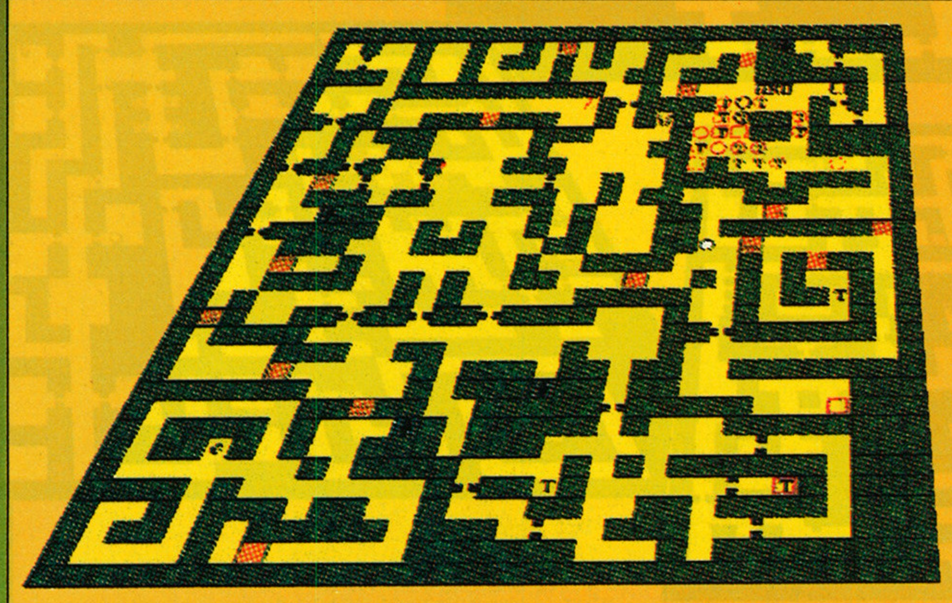
NIVEL III

Algunas puertas se abren utilizando las gemas rojas. Al final del nivel habrá que recoger las gemas azules y colocarlas en los ojos de las máscaras para que se nos abra el acceso al nivel 4. Una vez abierto deberemos recoger las gemas para poder utilizarlas más adelante. Abandonar el nivel por la bajada norte.

NIVEL IV

Si has bajado por la escalera norte encontrarás un enano que se une al grupo. Cuidado con las arañas, pues su veneno es mortal, aunque encontrarás antídotos repartidos por el nivel. Deberás bajar los brazos de las tres estatuas (ACESS LEVER) para cerrar los agujeros que cortan el paso hacia el este. En este nivel aparecen los portales, unos teletransportadores que sirven de comunicación entre niveles cuando se coloca el símbolo de piedra adecuado en el recuadro vacío.





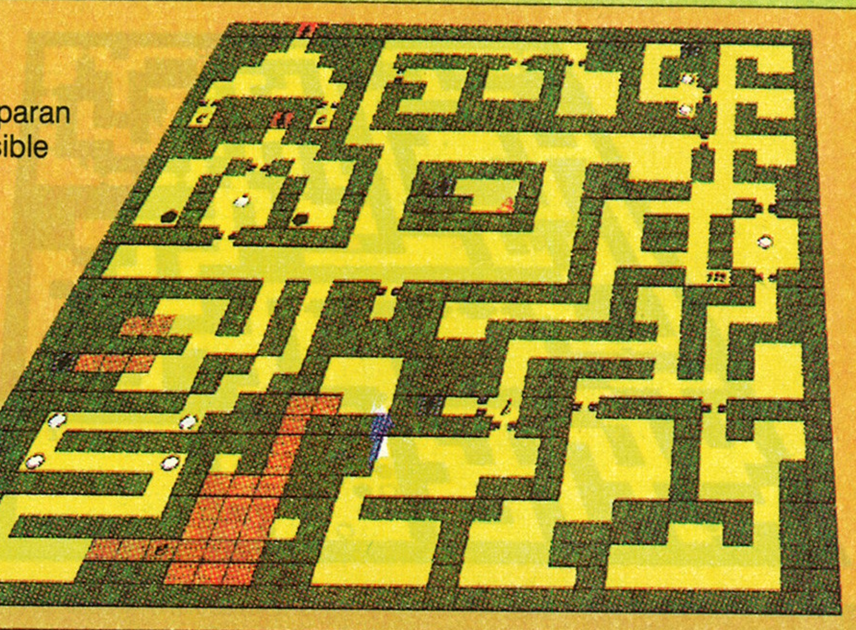
NIVEL V

El mago de los enanos curará nuestras heridas y además podremos resucitar a alguien que esté muerto o los huesos de alguna persona que hayamos encontrado. El resto del nivel no ofrece dificultades excepto por la zona de transportadores, en la que deberás bajar las tres palancas para que se abra el acceso al nivel inferior.



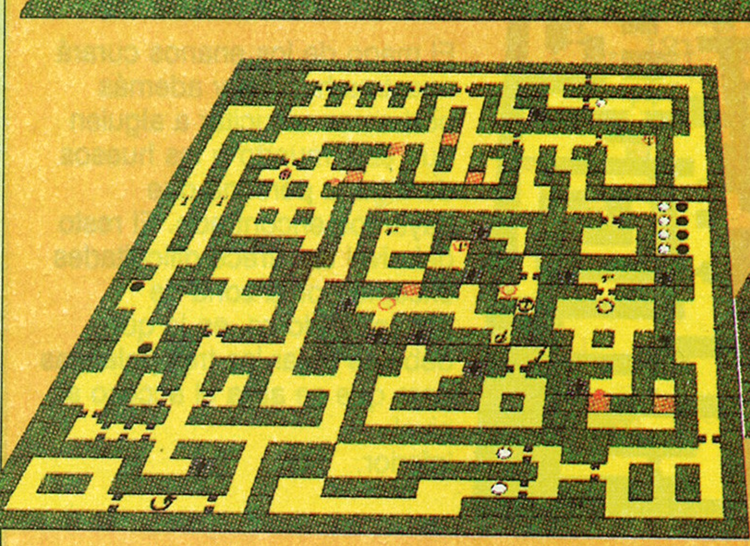
NIVEL VI

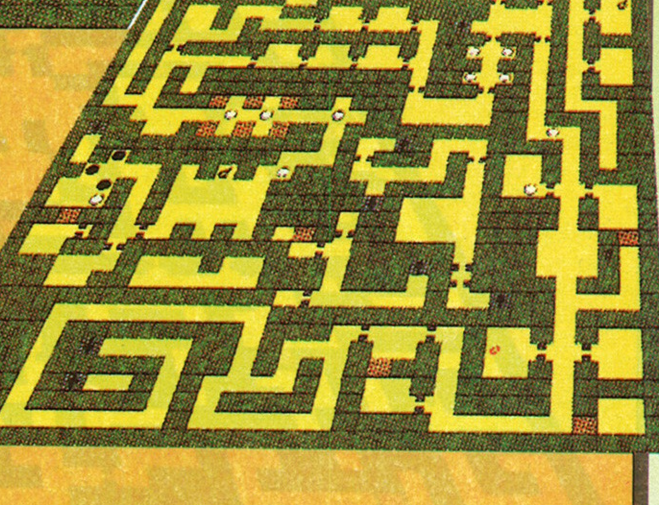
Hay baldosas que al pisarlas nos disparan dardos. Coger todos los que sea posible pues luego son necesarios para, depositándolos en las bandejas etiquetadas SILVER RACK y DART RACK, ir haciendo desaparecer los muros situados al sur del mapa. Para recoger las llaves de la habitación suroeste deberás dejarte caer por los agujeros situados justo encima. Con las llaves lograrás abrir el paso al siguiente nivel.



NIVELES VII, VIII y IX

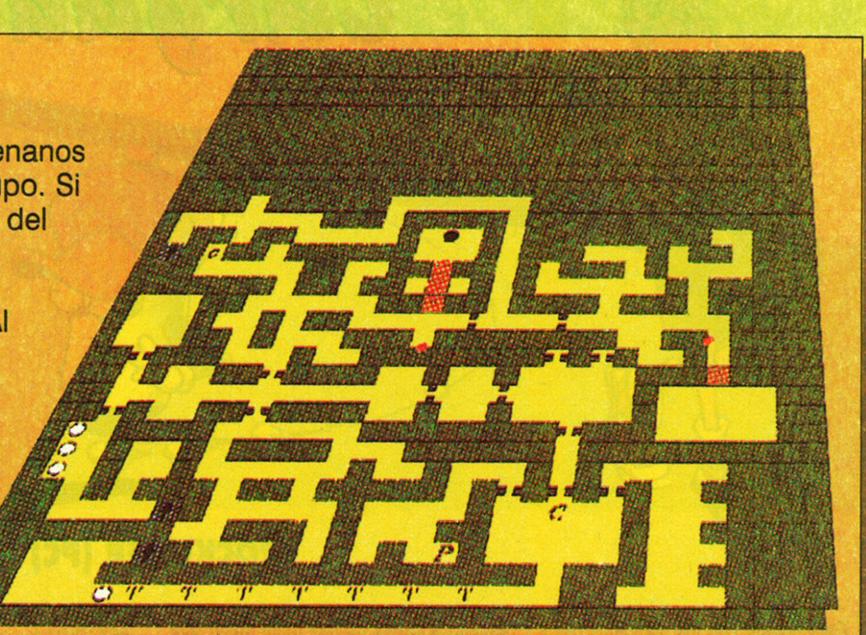
Los niveles 7, 8 y 9 deben ir haciéndose simultáneamente, recogiendo todas las llaves para luego transportarse a la zona de portales y poder abrir todas las puertas. Te encontrarás una bandeja en la que, al depositar una gema de las recogidas en el nivel 3 y pulsar el botón ésta se transforma en una llave. No es necesario cambiarlas todas. En el nivel 9 hay una bandeja que al depositar una piedra y pulsar un botón abre un pasadizo. En la galería de los ladrones deberás dejar algún objeto en una bandeja para evitar que te roben.

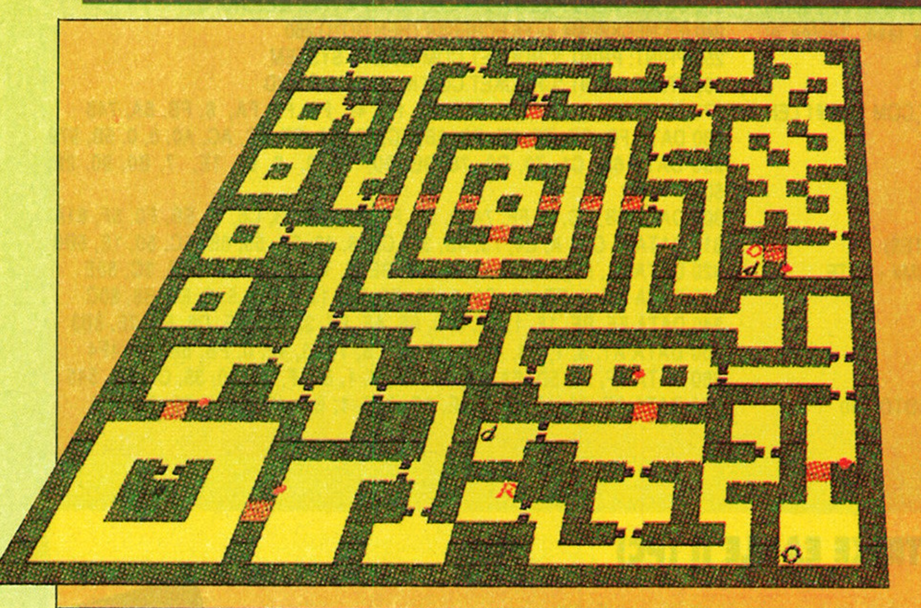




NIVEL X

Aquí se encuentra el príncipe de los enanos prisionero, que se unirá a nuestro grupo. Si lo llevamos al poblado de los enanos del nivel 5 éstos nos darán una varita especial, la Wand of Silvias, que nos será de utilidad en el combate final. Al sur hay una serie de palancas que habremos de mover convenientemente hasta formar 13 en binario, momento en que lograremos pasar. Para bajar al nivel 11 deberemos tirarnos por el agujero situado en la habitación del norte.



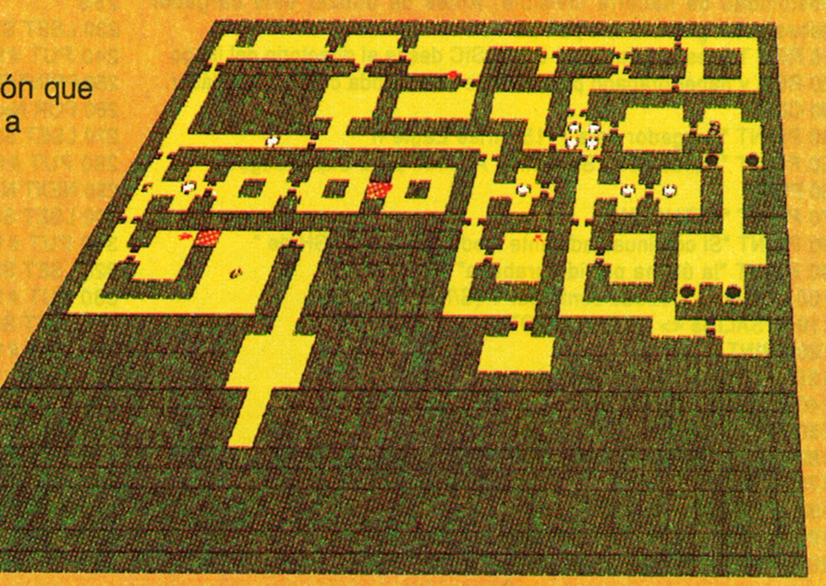


NIVEL XI

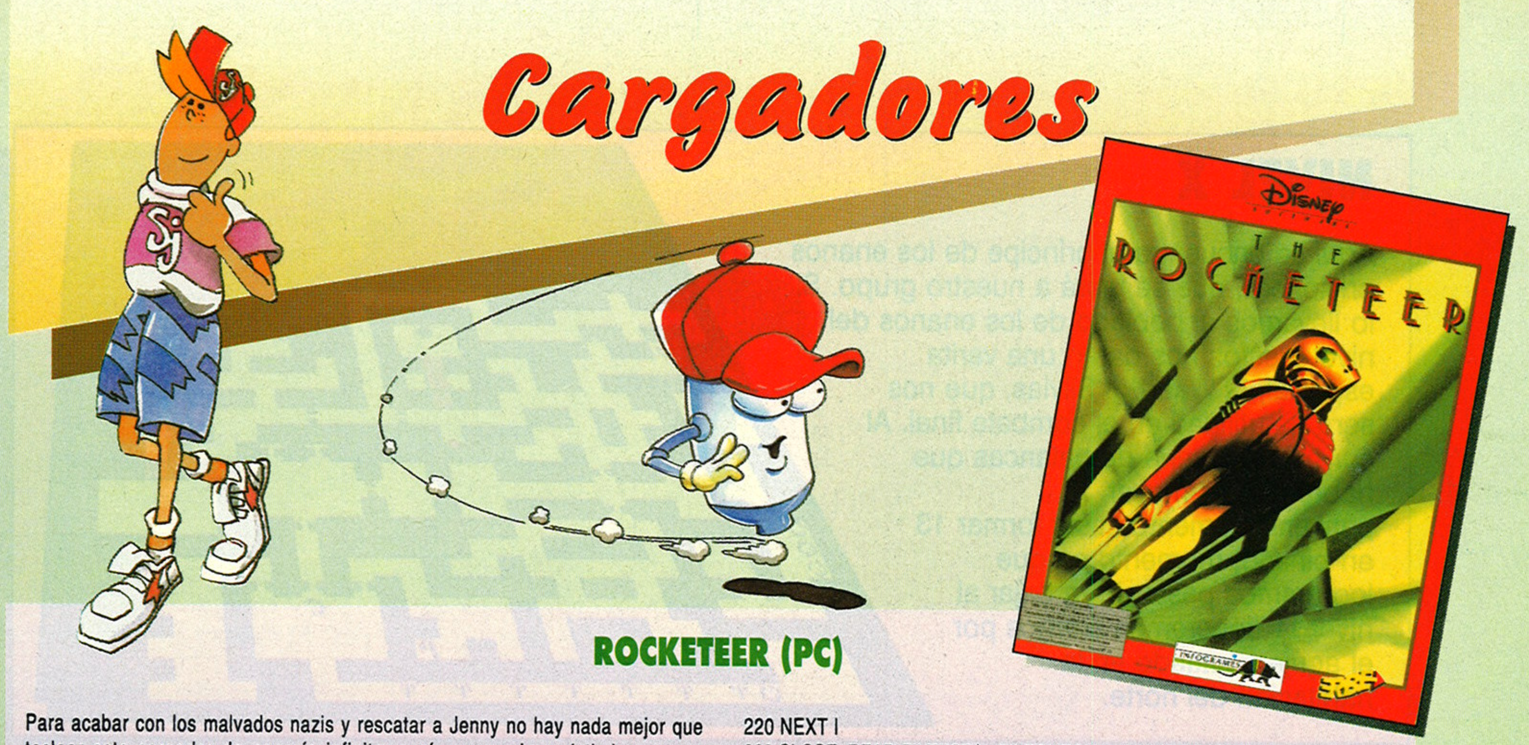
Estás dentro de tres anillos concéntricos. Cada uno de ellos tiene una estrella y un pulsador. El pulsador gira el anillo 90 grados. Cuando se alinean las tres estrellas se abre una puerta a una zona del mapa, que deberás explorar. Alineando las estrellas en las cuatro direcciones posibles (norte, sur, este y oeste) lograrás explorar todo el mapa. La bajada al nivel 11 se encuentra en la zona sur, pero antes deberás haber explorado la zona este para localizar el orbe de piedra.

NIVEL XII

Aplícate todos los conjuros de protección que tengas e intenta llegar lo antes posible a donde se encuentra el enemigo final (Beholder). Llévate al Beholder hasta campo abierto y utiliza la táctica de golpear-escapar para evitar ser desintegrado por tu enemigo. No utilices la magia, puesto que apenas le hace efecto.



Cargadores



ROCKETEER (PC)

Para acabar con los malvados nazis y rescatar a Jenny no hay nada mejor que teclear este cargador de energía infinita, serás capaz de resistir los peores impactos y avanzar sin problemas hasta el final de cada fase. Teclea el cargador, haz RUN, teclea CROCKET e inserta el disco original.

```
100 REM - CREADOR DE CROCKET.COM. Energía ilimitada.
110 CLS:PRINT "Creando CROCKET.COM ": OPEN "CROCKET.COM " AS #1 LEN
= 1
120 FIELD #1, 1 AS A$: CHECKSUM#=0
130 FOR I = 1 TO    12
140 LINESUM#=0: LOCATE 2,3: PRINT "Cuenta: " 12 I ;
150 FOR J = 1 TO 16: READ BYTE$: BYTE = VAL("&H" + BYTE$)
160 CHECKSUM# = CHECKSUM# + BYTE: LINESUM# = LINESUM# + BYTE
170 IF (BYTE < 256) THEN LSET A$=CHR$(BYTE): PUT #1
180 NEXT J
190 READ LINETOT$: LINECHECK# = VAL("&H"+LINETOT$)
200 IF LINECHECK# = LINESUM# THEN GOTO 220
210 LOCATE 4,2: PRINT "Error en linea #" ; 260 + 10 * I: GOTO 260
220 NEXT I
230 CLOSE: READ FILETOT$ : FILECHECK# = VAL(FILETOT$)
240 IF CHECKSUM# <> FILECHECK# THEN GOTO 260
250 PRINT: PRINT "CROCKET.COM creado": SYSTEM
260 PRINT: PRINT "CROCKET.COM no es válido": END
270 DATA E9, 96, 0, 0, 0, 0, 0, 32, FA, 49, FA, F1, FA, 8, FB, 6A, 746
280 DATA FB, CC, FB, 2E, FC, 8B, FC, 4A, 8A, EF, 9C, AC, A0, 0, 0, 5B, 979
290 DATA 6D, C1, 70, D9, 76, 3E, B0, 0, 0, 6, 57, 1E, 7, B0, 90, 2E,
5CB
300 DATA 8B, 3C, B, FF, 74, 9, 51, F3, AA, 59, 83, C6, 2, EB, F0, 5F, 81A
310 DATA 7, C3, A, E4, 75, 4D, 3C, C, 76, 49, FB, 55, 8B, EC, 50, 1E, 6B6
320 DATA 51, 56, 8B, 46, 4, 8E, D8, BE, 7, 1, B9, 8, 0, 2E, 8B, 3C, 55E
330 DATA C6, 5, EB, 83, C6, 2, E2, F5, BE, 17, 1, B9, 5, 0, E8, B8, 80C
340 DATA FF, BE, 1F, 1, B9, 6, 0, E8, AF, FF, 33, C0, 8E, D8, FA, 2E, 8B3
350 DATA A1, 3, 1, A3, 40, 0, 2E, A1, 5, 1, A3, 42, 0, FB, 5E, 59, 4F4
360 DATA 1F, 58, 5D, FA, 2E, FF, 2E, 3, 1, E, 1F, B8, 10, 35, CD, 21, 545
370 DATA 2E, 89, 1E, 3, 1, 2E, 8C, 6, 5, 1, BA, 42, 1, B8, 10, 25, 389
```

F-15 STRIKE EAGLE II (PC)

Teclea el siguiente cargador desde el GWBASIC y haz Run (Enter), el programa ofrece cinco millones de dólares, inmunidad y la posibilidad de hacerte invisible. Antes de utilizar este cargador debes haber grabado una partida.

```
10 REM Tienes que llamar al GWBASIC desde el directorio del juego
20 REM y haber grabado previamente una partida con el disco láser.
30 CLS
40 PRINT "Cargador para F-15 Strike Eagle II"
50 PRINT "Marzo 1992 Sebastián Almirón para Superjuegos"
60 PRINT
70 PRINT "ATENCION"
80 PRINT "Si continuas adelante modificarás el CASH de "
90 PRINT "la última partida grabada"
100 INPUT "¿ Deseas continuar ? (S/N) :",SALIR$
110 IF SALIR$ <> "S" THEN GOTO 410
120 PRINT
130 OPEN "R",#1,"PLR0",1
140 FIELD #1, 1 AS S$
150 INPUT "Nombre: ",NOMBRE$
160 INPUT "¿Deseas inmunidad y nave invisible? (S/N):",INMU$
170 PRINT
180 IF INMU$ = "S" GOTO 210
190 IF INMU$ = "s" THEN INMU$ = "S":GOTO 210
200 INMU$ = "N":LSET S$=CHR$(0):PUT #1,1
210 PRINT "Un momento por favor"
220 IF INMU$ ="S" THEN GET #1,1 ELSE GOTO
250
230 LSET S$=CHR$(255)
240 PUT #1,1
250 PRINT:PRINT NOMBRE$
260 FOR N= 1 TO 15
270 LSET S$=MID$(NOMBRE$,N,1)
280 PUT #1,N+234
290 NEXT N
300 LSET S$=CHR$(64)
310 PUT #1,231
320 LSET S$=CHR$(75)
330 PUT #1,232
340 LSET S$=CHR$(76)
350 PUT #1,233
360 PRINT "Carga el juego normalmente y pulsa el disco láser"
370 PRINT "en la pantalla de título, verás como tu CASH ha subido"
380 PRINT "hasta cinco millones, suficiente para entrar en todos"
390 PRINT "los planetas y comprar todo el armamento"
400 GOTO 440
410 IF SALIR$ = "s" THEN GOTO 120
420 PRINT
430 PRINT "**** CANCELADO ***"
```



Juega y aprende

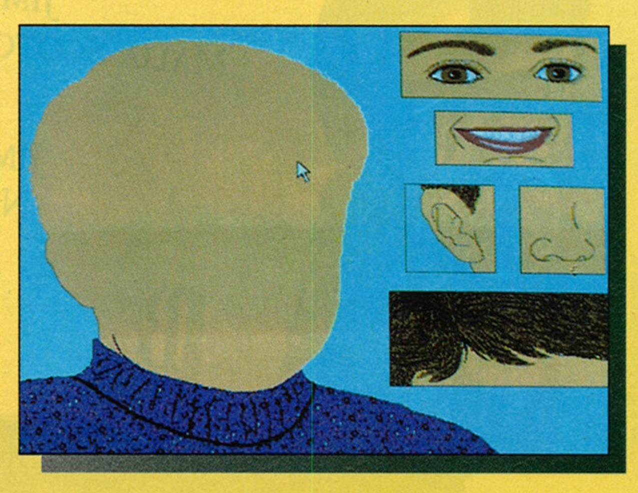
Una Torre de Babel muy divertida



Cada vez resulta más difícil distinguir si un programa es lúdico, informativo o formativo. Es más, posiblemente esta distinción deje de ser necesaria a partir de ahora, y cuestiones que pueden parecer tan aburridas como consultar una enciclopedia, aprender alemán, descubrir como funciona el sistema circulatorio, o conocer los himnos y banderas de los países asiáticos, se conviertan en algo divertido y de inestimable ayuda para la educación.

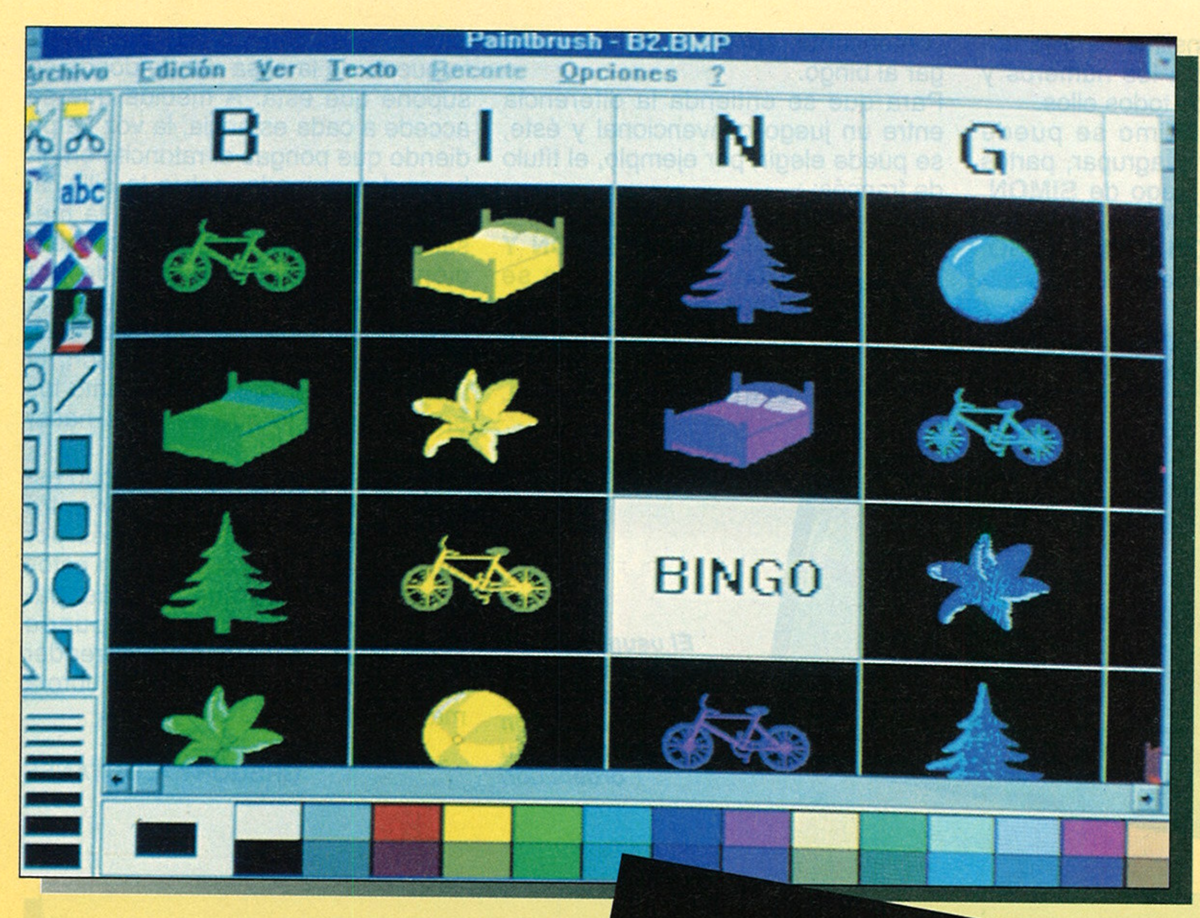
Para todos aquellos que aborrecéis los libros, y para los que gozáis con ellos, las posibilidades y los nuevos medios de comunicación que ofrece el mundo del ***Multimedia*** y del ***CD–ROM*** pueden suponeros una excitante y revolucionaria fórmula amena y entretenida, a la hora de aprender, memorizar y pensar.

Como primer ejemplo de cuanto decimos, queremos que conozcais una serie de títulos para el aprendizaje de idiomas, orientado en principio a jóvenes entre 4 y 10 años, si bien puede hacerse extensible a principiantes de mayor edad. Se trata de la colección PLAYING WITH LANGUAGE de Syracuse Language Systems: una serie de juegos introductorios para empezar desde cero a familiarizarse con diversas lenguas, entre ellas, español, inglés, y francés.



Conversar con el programa

A diferencia de los sistemas de aprendizaje de idiomas convencionales (cassettes y vídeos), todos

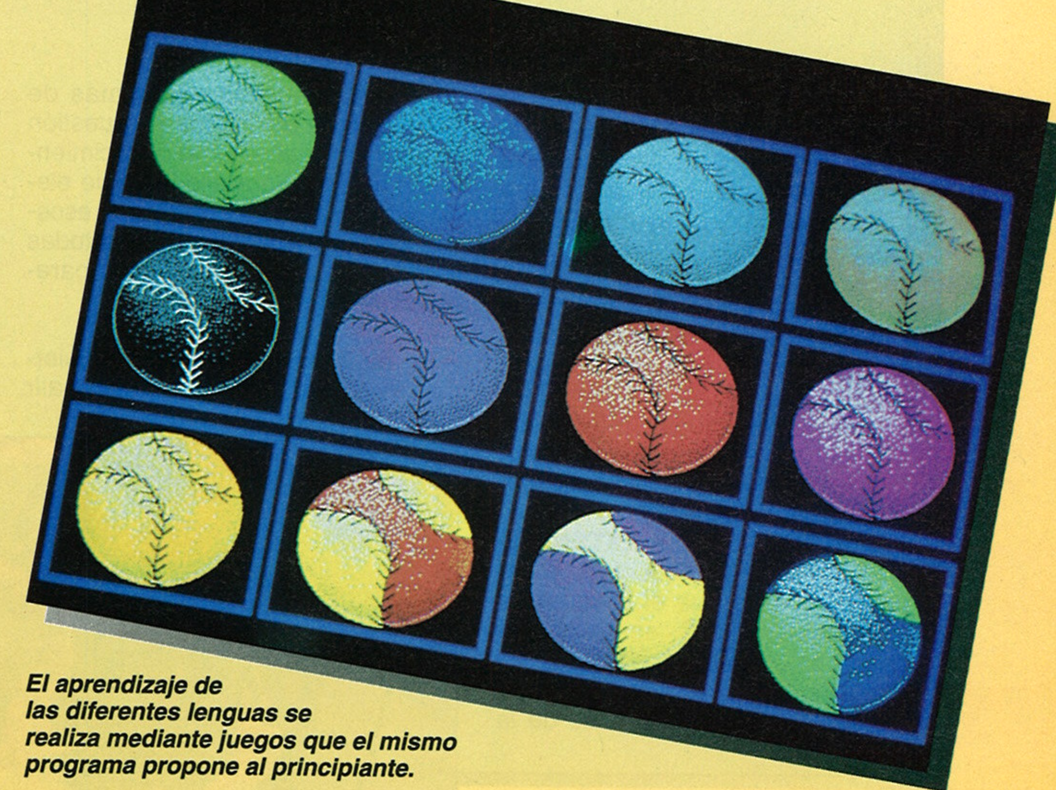


Los utensilios cuyos nombres vamos a aprender aparecen en forma de menús de iconos. Tendremos que ir preguntando al programa mediante el ratón o la pantalla táctil. En todo momento se podrá solicitar cualquier tipo de ayudas.

ellos secuenciales (sólo se puede ir hacia atrás o hacia adelante), este tipo de títulos en CD–ROM nos permiten interactuar con el sistema de una forma nueva. De esta manera, el participante puede regular su velocidad de aprendizaje y realizar un "diálogo" de preguntas y respuestas con su ordenador, lo que hace que la información se capte de un modo más humano, y no tan frío y lejano como en un vídeo o en una cinta de cassette.

Los juegos

En el primer menú están los colores, los objetos, las formas, los tamaños, la ropa, las partes de la cara, así como los animales domésticos y los salvajes, además de los verbos más utilizados en cada idioma.
En el segundo, aparecen los medios de transporte, las piezas de un cuarto de baño, el colegio, las frutas, los



El aprendizaje de las diferentes lenguas se realiza mediante juegos que el mismo programa propone al principiante.

Juega y aprende

vegetales, los utensilios para la comida, los alimentos, los números y una combinación de todos ellos.
En el tercero y último se puede aprender a contar y agrupar, partes del cuerpo en el juego de **SIMON**, concentración, cuestiones del hogar, el juego del **RATON Y EL QUESO**, a componer rompecabezas, a jugar con un contrincante, aprender la hora o jugar al bingo.
Para que se entienda la diferencia entre un juego convencional y éste, se puede elegir, por ejemplo, el título de francés:
Supongamos que además se opta por el juego del **RATON Y EL QUESO**. Cuando se accede al juego, una voz en francés comunicará que el ratón debe encontrar su *fromage*.

El usuario puede regularla velocidad de aprendizaje y realizar un "diálogo" con su ordenador.

Entonces es cuando hay que elegir la puerta de la casa donde donde se supone que está. A medida que se accede a cada estancia, la voz irá pidiendo que pongas al ratoncito en un lugar determinado, sobre la silla, al lado de la nevera, debajo de la mesa, etc. Hay que poner mucha atención y no confundirse cuando por ejemplo ordena *sous la table* (bajo la mesa) o *sur la chaise* (sobre la silla). Si se produce una equivocación, la voz corregirá y comunicará tanto los errores como lo que se debe hacer de nuevo.
Se podrá comprobar y sobre todo escuchar la diferencia que hay entre empollarse un libro de francés por muy fácil que sea, o jugar con estos divertidos dibujos que además, hablan de verdad. Como se puede comprobar, ya es posible aprender divirtiéndose, aunque un buen libro a mano nunca estará de más.

GRÉGORY A. BOTANES

El equipo

En cualquiera de los títulos de **PLAYING WITH LANGUAGE**, el usuario puede instalar parte del programa en su disco duro (para lo que necesitará al menos 1.2 Mbytes libres) con el fin de optimizar la rapidez del mismo, o ejecutarlo completamente desde el ***CD–ROM***. Para instalarlo se necesita disponer en cualquier caso de:
– Un PC Multimedia: mínimo un 286 con tarjeta **Sound Blaster**, **Inves Multimedia** ó compatible, y ratón ó pantalla táctil.
– **WINDOWS 3.0** con **EXTENSIONES MULTIMEDIA 1.ó WINDOWS 3.1**, ya que el título es de los llamados MPC, es decir sólo corren bajo estas extensiones.

En cualquiera de los títulos de la serie, se puede aprender más de 200 palabras del idioma en cuestión aun sin tener el mínimo conocimiento del mismo. Para ello hay que elegir cualquiera de los juegos o escenas que van apareciendo. En todas y cada una de las pantallas aparecerán siempre 3 botones:

– El de la esquina superior izquierda sirve para ir hacia atrás ó salir del juego que habíamos elegido.
– El de la esquina superior derecha, que indica en números romanos el nivel del juego.
– El botón inferior permite acceder y empezar el juego escogido.
Existen 3 menús, cada uno con 9 juegos de temática diversa, de forma que se pueda aprender un vocabulario variado así como construcciones gramaticales.



La serie PLAYING WITH LANGUAGE enseña diversas lenguas a partir de cero.

PUESTA DE LARGO DE SUPERJUEGOS

El parque de Atracciones fue el lugar elegido para la presentación de SUPER JUEGOS. Allí, y ante un nutrido grupo de personas relacionadas con el sector de los video juegos, el primer número de nuestra revista fue oficialmente conocido por todo el público.

El pabellón de la cerveza fue el sitio escogido, dentro del Parque de Atracciones, para la presentación de SUPER JUEGOS. Grandes y pequeños disfrutaron del nuevo medio de comunicación especializado en videojuegos.

El acto estuvo presidido por el Director General de Publicaciones del Grupo Zeta, Enrique Arias, el Director de la revista Pedro de Frutos, y un simpático personaje, que a través de su trabajo en radio y televisión se ha convertido casi en un ídolo de los adolescentes: Kike Super Mix.

Asimismo, asistieron el Director General del grupo Zeta, Javier López, el Director General de Publicidad, José Luis Sangil, el Director Editorial de Ediciones Mensuales, Angel Salmador, y el Director Gerente de Ediciones Mensuales, Alfredo Valiente.

Pero no sólo fue una fiesta para los mayores. Todo lo contrario, ya que cientos de niños tuvieron la oportunidad de jugar con sus consolas favoritas en el recinto de la Casa de Campo, preparado por **SUPER JUEGOS** a tal efecto. Como si esto fuera poco, el público asistente fue obsequiado con consolas, que hicieron las delicias de grandes y pequeños, que pudieron observar, a través de 16 pantallas de televisión, el spot que da a conocer la revista en los medios de comunicación.

Los video juegos, ese apasionante mundo que cubre un espectro tan amplio de población como el que va desde los 3 a los 90 años, tienen desde ahora, con **SUPER JUEGOS**, su mejor y más divertido mensajero. Conocimiento, información y entretenimiento son los tres factores principales del nuevo medio, que merecía una puesta de largo chispeante y divertida, como la que tuvo, con el fondo del apasionante mundo del video juego.

En la foto de la izquierda, el Director General del Grupo Z, Javier López y el Director General de Publicidad, José Luis Sangil, durante la presentación de la revista. Abajo, el Director General de Publicaciones del Grupo Z, Enrique Arias, junto al director de SUPER JUEGOS, Pedro de Frutos y Kike Super Mix, presentador del acto.





PROVOCAR, NUEVO LP DE PARACHOKES

Nuestra relación con el Rock es pasajera

David tuvo su primera guitarra cuando cumplió seis años. La batería con que se estrenó Carlos la compró a un chatarrero por mil pesetas. Ramón y Hugo ya pensaban en la música cuando estaban en la guardería donde eran compañeros. Todos son de Sevilla y no pueden vivir sin el rock.

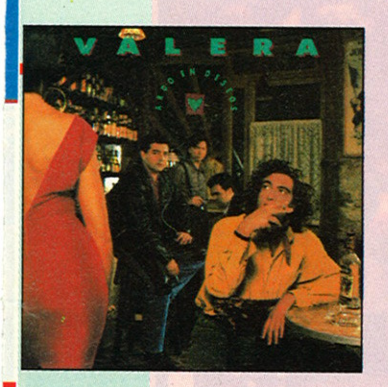
Han pasado casi dos años desde vuestro último trabajo. ¿A qué se debe ese retraso en sacar un nuevo disco?
Hubo problemas con la anterior compañía discográfica. En realidad *Provocar* estaba terminado hace mucho tiempo, pero hemos aprovechado el contratiempo para revisarlo una y otra vez, de ahí su gran calidad. Es un elepé muy trabajado y del que nos sentimos muy orgullosos.

Habéis dejado colgados los estudios. ¿Se puede vivir del rock?
Pensamos que sí se puede vivir de la música si pones el alma en ella. Aunque todavía vivimos en casa de nuestros padres, que son nuestros más incondicionales admiradores, la relación que mantenemos con el rock es de pareja. No podemos pasar ni un sólo día sin tocar. Es una necesidad vital.

¿El rock es una filosofía que hay que vivir en directo?.
Sin ninguna duda. Cuando estás encima de un escenario pegando saltos junto a la gente que te escucha, sientes de una manera muy especial cada nota y cada palabra de las letras de una canción. Es una sensación que no se puede explicar, hay que vivirla

¿La balada, el pop rock o el rock duro?
De todo un poco, como se titula nuestro tema estandarte. La balada es el mejor vehículo para expresar los sentimientos, el rock duro hace que sientas este tipo de música en cada centímetro de tu piel y el pop rock se vende muy bien.

¿Las chicas se siguen volviendo locas en los conciertos o eso forma parte del pasado?
Del pasado para nada. Más de una vez hemos tenido que salir



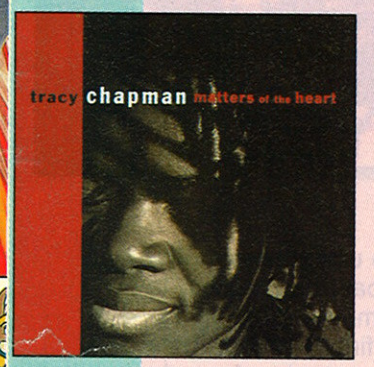
Seguro que valen

VALERA es un nuevo grupo español que cuenta con la producción de Julián Ruiz. Dominan el medio tiempo pero todavía les falta un punto para mejorar sus baladas. Han encontrado una buena tarjeta de presentación gracias a *Ardo en deseos*, la instrumentación de sus temas es correcta y hasta la gran orquesta no desentona. Tienen camino por delante y futuro si mantienen la línea y no se dejan arrastrar por sonidos más duros hacia los que parecen tener cierta inclinación.

Juguetes para todos



Los cinco componentes de IMMACULATE FOOLS eligieron España como plataforma de lanzamiento para Europa. Su primera grabación en nuestro país fue más asequible que este **The toy shop** en el que la influencia dylaniana se deja sentir favorablemente. Han dejado hueco para una de sus pasiones, las reminiscencias del folk de las Highlands al que dotan de modernidad y que siempre identifican con el violín electrónico. *Wonder of things* destaca entre las composiciones de este género.



Pata negra

Matters of the heart es el título del nuevo trabajo de TRACY CHAPMAN, producido por ella misma junto a Jimmy Levine. No tiene desperdidico y sus diez canciones son el mejor argumento para justificar una de las mejores intérpretes del momento, poseedora de una voz personalísima, y una compositora imaginativa. Cualquiera era de los temas puede ser éxito y, probablemente, nos encontramos ante uno de los mejores discos del año, graciosa la fuerza de *Woman's work* y del tema que titula el álbum.

EL CONCIERTO DEL MES

El hombre del piano



Pocos días faltan ya para que el rey de las gorras con gafas, Elton John, llegue a nuestro país. El 13 de junio podremos escucharlo en vivo en la todavía caliente plaza de toros de *Las Ventas*. Dos días después podrán verlo en directo los sevillanos en el campo del *Betis,* buen escenario para un incondicinal del fútbool como es este mito del rock. El día 18 trasladará sus pianos al *Coliseum* de La Coruña y al día siguiente seguro que sonará con la calidad que le caracteriza en el estadio *Carlos Tartiere* de Oviedo.

por piernas después de un concierto con una peña de niñas pisándonos los talones.
Son como fieras excitadas que no sólo quieren tocarte, algunas incluso intentan llevarse trozos de ropa. Carlos tiene mucho que contar sobre eso.

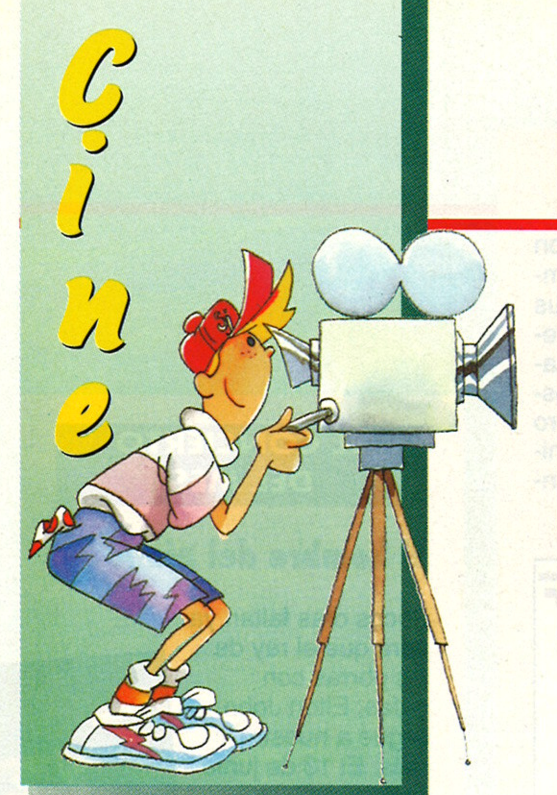
¿Cómo son las seguidoras de Parachokes?

Satisfacemos a cualquier clase de mujer. Cada uno de nosotros se dedica a un sector, David a las más rockeras, Ramón a las más tranquilas, Hugo a las pijinas yogourt y Carlos a su batería, porque es difícil verlo con tanto cacharro delante.

HIT PARADE

1	**GREATEST HITS. VOL. II**	**QUEEN**
2	Física y Química	Joaquín Sabina
3	Tren de largo recorrido	La Unión
4	The best	Vangelis
5	Adivina	Sergio Dalma
6	A contraluz	Luz
7	Greatest Hits	Tear for fears
8	Human Touch	Bruce Springteen
9	Ser de agua	Presuntos implicados
10	Unforgettable	Nathalie Cole

Datos facilitados por El Corte Inglés

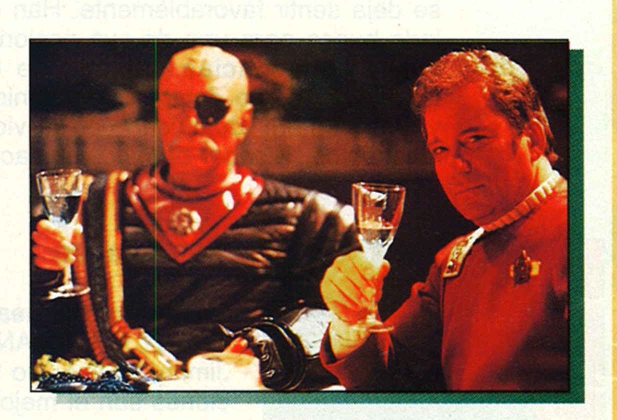




Mr. Spock y Uhura son dos de los personajes principales de Star Trek VI, que cumple en la historia del cine su primer cuarto de siglo.

Star Trek cumple veinticinco años

La sexta entrega de las aventuras intergalácticas de la nave Enterprise y su tripulación encabezada por James T. Kirk y Mr. Spock está servida. Los veinticinco años de historia que tiene la serie se cierran con este capítulo en el que nuestros héroes se enfrentan al eterno enemigo de la Federación: el Imperio Klingon.



Leonard Nimoy, actor que da vida a Mr. Spock y realizador de algunas entregas de la serie, recibió el encargo hace dos años de que se convirtiera en el productor ejecutivo de la historia que debería dar carpetazo al primer cuarto de siglo de la saga. El rodaje comenzó el 16 de abril del año pasado y en el reparto figuran los actores habituales de la serie que dan vida a los personajes principales, entre los que figuran Leonard "Bones" McCoy, Uhura y Pavel Andreivich Chekov. Junto a ellos se han incorporado figuras de renombre como Christopher Plummer, Kim Catrall y Rosanna DeSoto.

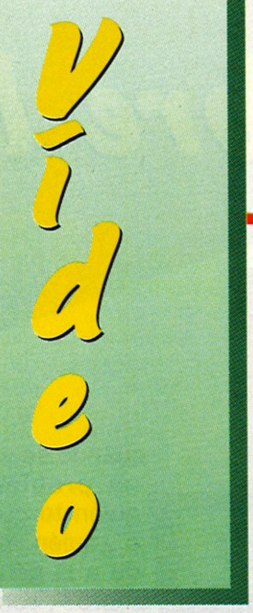
La acción transcurre en el año estelar de 8679.14 y se notan los resultados de un esfuerzo continuado por dotar paulatinamente a la serie de una mayor riqueza visual. Esta vez, la película constituye por sí sola un gran espectáculo en el que destacan las labores de maquillaje. Por ejemplo, Rosanna DeSoto se pasaba cinco horas aferrada al sillón correspondiente antes de presentarse a las ocho de la mañana en el plató convertida en la kinglonense Azetbur.

Esta película da carpetazo a la más famosa tripulación interplanetaria: la de la nave Enterprise

La trama parte de una premisa inesperada: los dos bandos hostiles, la Federación y el imperio Klingon están dispuestos a firmar la paz. Esta contingencia desata las iras de aquellos elementos de los dos bandos que apuestan firmemente por la acción armada. No deja de resultar significativa la frase del director Nicholas Meyer: "Star Trek puede hacerse eco de la historia mundial porque la serie funciona mejor cuando refleja cuestiones y problemas actuales".

PEDRO DE FRUTOS

Título original: Star Trek VI
Director: Nicholas Meyer. **Intérpretes:** William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelley





Grita

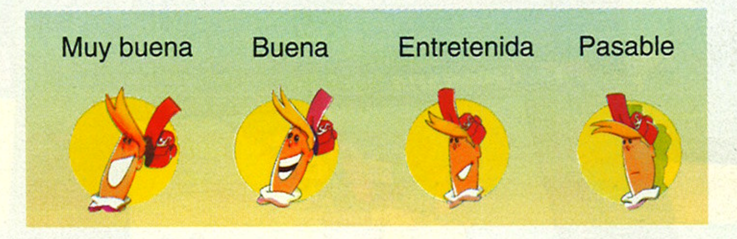
John Travolta regresa al género del musical con el primer film como director del que fuera coreógrafo de Flashdance y A chorus line. Estamos a mediados de los cincuenta en una pequeña localidad de Texas y el profesor de música Jack Cabe interpreta los ardientes compases de un primitivo rock and roll. Este maestro de oscuro pasado anima a un joven alumno para que canalice su rebeldía a través de ese nuevo ritmo.



Mediterráneo



Ganó el último Oscar a la mejor película de habla no inglesa y aunque desconozcamos a sus intérpretes y al realizador, Gabriele Salvatores, la verdad es que posee méritos incuestionables. En 1941, a poco de estallar la II Gran Guerra, ocho soldados italianos son enviados a una remota isla del Egeo para salvaguardarla en nombre de Mussolini. Poco después se olvidan de su misión y se integran en la comunidad.

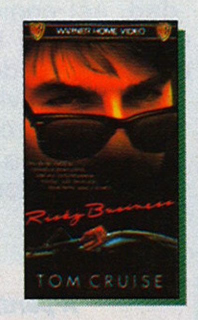




Los Commitments

Con una banda sonora que recoge una verdadera antología de los grandes temas del soul de los sesenta, se narra la historia de la formación de un conjunto musical de ese estilo en un barrio trabajador de Dublín. A caballo entre el musical y la comedia, la historia narra un sueño casi imposible, el del joven Jimmy Rabbitte quien, al final, consigue su objetivo. De todas formas, Los Commitments completan su primera actuación que significa, al mismo tiempo, su canto del cisne.

Risky business



Ya está en venta directa esta comedia que supuso el espaldarazo mundial para Tom Cruise. Un joven hijo de papá decide montar la mayor fiesta que haya podido concebir cuando se queda solo un fin de semana. En cuestión de pocas horas pierde la virginidad con una joven prostituta, interviene en una carrera de coches nocturna perseguido por un proxeneta y deja el porsche de su padre hundido en el lago Michigan. A pesar de todo, la fiesta es un éxito.

Colmillo blanco



Aventura basada en la obra de Jack London y producida por Walt Disney. Un lobo es el gran protagonista de la historia acompañado de un joven que se decide a cuidarlo y a que sea su fiel compañero. La película cuenta con diversos alicientes, como el rodaje llevado a cabo en escenarios poco hollados de Alaska y el trabajo efectuado con los distintos animales que intervinieron en su rodaje, entre ellos el oso del film dirigido por Jean-Jacques Annaud.

Sobre la mesa



El black-box es un juego psicológico.

La caja negra de la verdad

Conocer lo que los demás piensan de nosotros siempre resulta intrigante y curioso. Esta es la premisa de la que parte BLACK-BOX , un estimulante juego que aparece ahora sobre las mesas, dispuesto a descubrir los secretos mejor guardados de cada persona.Pueden participar hasta seis jugadores, y se desarrolla en torno a una serie de cartas que incluyen, cada una de ellas, una pregunta, formulada por turno, respecto al resto de los jugadores.

¿Quién es totalmente incapaz de hablar en público?, ¿a quién te gustaría ver por el agujero de la cerradura cuando se va a la cama?, tienes un problema sexual. ¿Con quién te gustaría comentarlo?, o ¿quién está siempre criticando a la gente que gana mucho dinero? , son algunas de las preguntas a las que hay que contestar, hasta 150 diferentes.

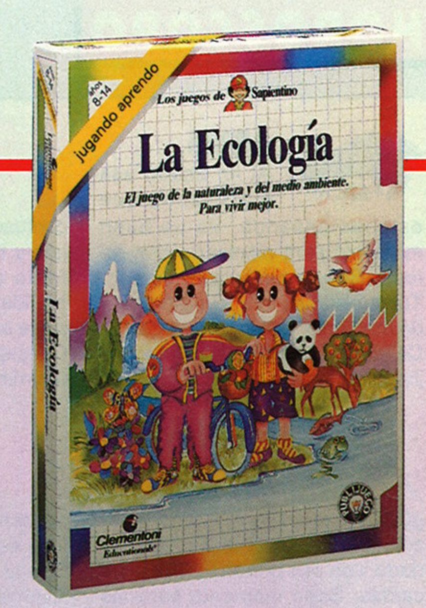
El ganador, que consigue más puntos, es el que es capaz de predecir lo que el resto de los jugadores opinan sobre él. La misma cuestión, planteada en un grupo de personas, puede ser muy diferente si se juega con otro distinto.

Además, el BLACK-BOX incluye varias cartas en blanco, en las que pueden incluirse las preguntas que se deseen, dando un toque más personal al juego, que puede ayudar a descubrir rasgos ocultos de la personalidad, así como la imagen que ofrecemos a los que están a nuestro alrededor. Resolver situaciones imprevistas y captar las reacciones propias y de los demás, llevarán a conocer la verdad de cada jugador.





A partir de los ocho años es posible jugar y aprender con el Computer Electro.



La ecología también puede ser un entretenimiento.



El Talismán mágico

Un mundo misterioso y fantástico se abre ante los ojos de los jugadores. Con EL RESCATE DEL TALISMAN , es posible recorrer los intrincados caminos y laberintos de un castillo en el que cada puerta significa un enigma a descubrir. Mazmorras, bolas de cristal, cuevas, enigmáticos personajes y escudos salvadores son algunos de los elementos de este juego, en donde hay que obtener el talismán. Para lograrlo, hay que enfrentarse con valor y destreza a todos los enemigos. Indicado a partir de los 8 años, pueden participar en él de 2 a 4 jugadores, y está basado en el programa concurso de televisión, del mismo nombre, cuyos participantes eran niños y adolescentes. Con un casco de guerrero ,debían ir buscando diferentes objetos y responde, al final, unas preguntas. El trofeo codiciado era el mismo de este juego de mesa: encontrar el talismán mágico.

Aprender con deleite

Adquirir conocimientos puede convertirse también en un deleite.El COMPUTER ELECTRO propone, para niños a partir de 8 años, una manera de aprender muy diversos temas a la vez que se convierte en una diversión. Divididos en 6 grupos, las 74 materias distintas tocan geografía, historia, flora y fauna, cultura y arte, ciencia y técnica, y juegos y puzzles, desarrolladas en otras tantas láminas . A través de ellas, cada participante evaluará sus conocimientos , y puede perfeccionar los que ya posea o adquirir otros nuevos.
Cada jugador tiene de 1 a 99 segundos para contestar la pregunta que COMPUTER ELECTRO le haga, sobre cada tema elegido.
Si contesta correctamente en el primer intento de los tres que tiene, gana tres puntos, si es al segundo dos, y si es al tercero, uno. La puntuación máxima aparece indicada en cada lámina, y el propio mini computador avisa de los errores o de los aciertos. Es posible jugar contra la máquina o establecer competiciones entre dos personas.
Asimismo, existe la posibilidad de fabricarse sus propias láminas, con temas personales o que no aparezcan incluidos ya en el juego.

Jugar con el Medio Ambiente

La naturaleza atraviesa por un momento difícil que interesa resolver. Y los más pequeños no deben estar ajenos a este problema. Por ello, acaba de aparecer en el mercado un nuevo juego de mesa que enseña a amar a la tierra y ofrece a los padres compartir el aprendizaje de sus hijos sobre el tema. LA ECOLOGIA es el nombre de este entretenimiento que realiza un recorrido por los problemas medioambientales, y los niños deben hallar la solución justa para cada uno de ellos y descubrir cuáles son las situaciones ideales de la naturaleza. La contaminación, la desaparición de algunas especies animales, el avance del desierto, los cambios climatológicos y el empobrecimiento del suelo son algunos de los temas tocados a lo largo del juego, cuya finalidad es conseguir el equilibrio ecológico. Creado por un equipo de pedagogos y psicólogos, está dirigido a niños entre 8 y 14 años, y pueden participar de 2 a 6 jugadores.

HOROSCOPO

Por Toñi López Terradas



ARIES

Al fin acabó esa mala racha que estabas pasando. Es un buen momento para plantearte proyectos positivos de cara al verano. Tus amistades te apoyarán en todo momento. Salud excelente.
Consejo: **El JIM POWER** será tu juego del mes.



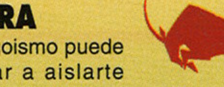
CANCER

Puede que te sientas bastante confuso durante estos días, relájate y ten paciencia, que eso que tanto deseas se convertirá en realidad. La suerte estará de tu parte en los estudios.
Consejo: El **ELVIRA II** evitará el aburrimiento.



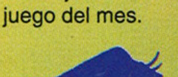
LIBRA

El egoismo puede llegar a aislarte de la gente, incluso de las personas que más te quieren. Procura mirar a tu alrededor en vez de observarte tan sólo a tí mismo. Prudencia.
Consejo: Descubre América con el **COLON**.



CAPRICORNIO

Aunque pienses lo contrario, esa chica a la que tanto miras también se ha fijado en tí. Sólo tienes que dar tu el primer paso para conseguir su amistad. Compartir tus juegos sería una buena idea.
Consejo: Aprende los seductores métodos de **LARRY.**





TAURO

Mes afortunado para los juegos de azar. Tus números de la suerte son el 17 y el 35. Ten cuidado con las piernas , posibles caídas. Buen momento para las relaciones sociales.
Consejo: Huye de los simuladores bélicos.

LEO

Tienes que pensar también en el descanso ya que si no lo haces, toda esa energía que tienes te llevará al agotamiento.
Refúgiate en el apoyo de tus familiares y amigos en todo momento.
Consejo: **El GO** te relajará.



ESCORPIO

No seas tan presumido y digas a la gente que juega peor que tú. Piensa que las rachas de suerte como la que disfrutas no duran siempre. Viajarás muy pronto.
Consejo: Prueba a jugar al **GOBLIIINS** sin recurrrir a nuestros trucos.



ACUARIO

La constancia produce muchas veces más que la inteligencia. Deberías estudiar más día a día y no fiarte tanto de tí mismo y dejar todo el trabajo para el final.
Consejo: Viaja por el tiempo sin moverte de casa con el **CARMEN SANDIEGO.**



GEMINIS

Tu doble personalidad puede de acarrearte malentendidos con la gente que conoces. La generosidad hará que te sientas mejor contigo mismo y con los demás.
Consejo: Aprovecha nuestras recomendaciones sobre los programas de Barcelona 92.



VIRGO

Un dinero inesperado hará posible que consigas esos pequeños caprichos que ocupan tu cabeza desde hace algún tiempo. No te olvides de tus amigos en esos momentos.
Consejo: Cómprate una ***Neo-Geo***



SAGITARIO

Días favorables en lo que se refiere a las compras. Céntrate más en los estudios si no quieres recibir sorpresas desagradables en el colegio a final de curso.
Consejo: Mejora tus conocimientos con las posibilidades del ***CD-ROM***



PISCIS

Quizás sea este mes el mejor del año para los piscis en todos los aspectos. Cualquier proyecto que te plantees podrás verlos hecho realidad. La mayoría de la gente querrá estar cerca de tí.
Consejo: Aprovecha la racha y termina **LA FAMILIA ADAMS**

TRIVIAL

Soluciones a las preguntas del número anterior

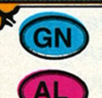
DIEZ SUSCRIPCIONES GRATIS A SUPER JUEGOS

- GN ¿En qué ciudad dice **Mecano** que no hay marcha?
- AL ¿De qué ciudad manchega era natural Dulcinea?
- H ¿A qué presidente de Estados Unidos mataron a tiros en el Lejano Oeste?
- D ¿Qué herramienta se lanzará en los Juegos Olímpicos de Barcelona?
- E ¿En qué película aparece Anibal el Canibal?
- J ¿Cuántas líneas tienes que hacer en el juego del TETRIS para hacer un tetris?



- GN Méjico
- AL Borges
- H El Rey
- D Pardeza
- E Dustin Hoffman
- J Sonic

Sólo tienes que escribir las doce respuestas a las preguntas que aparecen a la izquierda de esta página y meterlas en un sobre indicando edad y tipo de consola u ordenador que tienes. Envíalas a SUPER JUEGOS. C./O´Donnell 12. 28009 Madrid. Entre todos los acertantes se sortearán diez suscripciones.



- GN ¿De qué árbol milenario se pueden encontrar más ejemplares en EEUU?
- AL ¿Quiénes están a las órdenes de El súper en la T.I.A.?
- H ¿Qué central nuclear soviética provocó daños irreparables en los seres vivos ?
- D ¿Cuántos medios tiempos tiene un partido de la liga profesional de baloncesto?
- E ¿Quién añadió *Calor* a sus discos?
- J ¿Cón qué videojuego te proclamarías campeón de Europa de selecciones nacionales?



- GN Ninguno
- AL La flamenca
- H El tambor
- D En boxeo
- E Pasmado
- J System 4



¡ AHORA VIENE LO BUENO !

TE PRESENTAMOS CINCO PAGINAS CON TODO LO QUE NECESITAS PARA TU ORDENADOR: NOVEDADES, OFERTAS, COMPLEMENTOS...

CON LA GARANTIA DE TELEJUEGOS, LA UNICA EMPRESA DEDICADA EXCLUSIVAMENTE A LA VENTA DE JUEGOS DE ORDENADOR.



1 Elige entre estas 5 páginas lo que más te guste. Piénsalo con calma. Asegurate de que lo que pides vá para tu ordenadot y del precio que cuesta.



Una vez que ya hayas pensado todo lo que quieres, elige una de estas dos formas de hacer el pedido...

2 POR TELEFONO. Llama de lunes a viernes al (91) 304 09 47 de 10 de la mañana a 8 de la tarde.

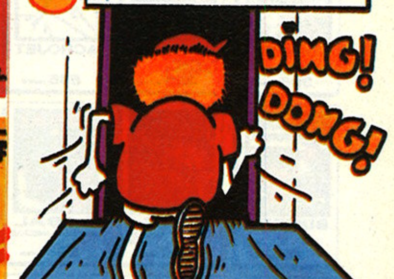


2 POR CORREO. Envía la hoja de pedido recortable

Es muy fácil de llenar. Sigue las instrucciones que vienen con la misma.



3 Ya solo tienes que esperar. Al cabo de unos días, te llegará el paquete con lo que hayas pedido mediante correos, lo pagas.. ¡y ya es tuyo !



TODOS los HITS



















































































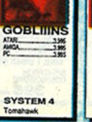
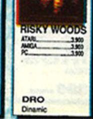














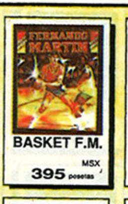
MAS DE 180.000 TELE-CLIENTES SE BENEFICIAN YA DE NUESTRAS OFERTAS

¡NO TE CORTES! ¡APROVECHA AHORA LA OCASION!

HAZ AHORA TU PEDIDO DE JUEGOS EN OFERTA, Y SALDRAS GANANDO

CON TU PRIMER PEDIDO TE ENVIAMOS GRATIS LA TARJETA DE TELE-CLIENTE

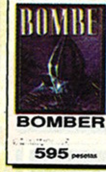










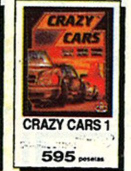





Juego	Sistemas	Precio
AVENTURA ESPACIAL	COMMODORE MSX	395 pesetas
AVENTURA ORIGINAL	S AMSTRAD MSX	395 pesetas
BASKET F.M.	MSX	395 pesetas
BASKET MAGIC	MSX	395 pesetas
BATMAN	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas
BESTIAL WARRIOR		395 pesetas
BEYOND ICE PALACE	SPECTRUM AMSTRAD	395 pesetas
BLASTEROIDS	SPECTRUM COMMODORE MSX	395 pesetas
BLUE ANGEL 69	COMMODORE	395 pesetas
BMX	AMSTRAD	395 pesetas
BOMBER		595 pesetas
BUBBLE BOBBLE	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
BUGGY RANGER	SPECTRUM AMSTRAD	395 pesetas





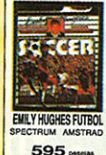









Juego	Sistemas	Precio
CONTINENTAL CIRCUS	AMSTRAD MSX	395 pesetas
CORSARIOS	AMSTRAD MSX	395 pesetas
COSA NOSTRA	SPECTRUM MSX	395 pesetas
COSMIC SHERIFF	SPECTRUM	395 pesetas
COZUMEL	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX	595 pesetas
CRACKDOWN	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
CRAZY CARS 1		595 pesetas
CRAZY CARS 2		395 pesetas
DAMBUSTERS		595 pesetas
DAN DARE 3	AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
DECATHLON		595 pesetas
DEFLEKTOR	SPECTRUM	395 pesetas
DNA WARRIORS	SPECTRUM	395 pesetas







Juego	Sistemas	Precio
EMILY HUGHES FUTBOL	SPECTRUM AMSTRAD	595 pesetas
ESCAPE FROM PLANET	AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
ESWAAT	COMMODORE	595 pesetas
EXTERMINATOR	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
EXTREME	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas

GRATIS

HASTA 4 CINTAS GRATIS




Pide 2 cintas y recibiras 1 cinta gratis.
Pide 4 cintas y recibiras 2 cintas gratis.
Pide 6 cintas y recibiras 3 cintas gratis.
Pide 8 cintas y recibiras 4 cintas gratis.

Las cintas gratis no se pueden elegir. La empresa enviará cualquiera de las que tenga destinadas para este fin.




Juego	Sistemas	Precio
FERNANDEZ DEBE MORIR	SPECTRUM	395 pesetas
FORGOTTEN WORLDS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
FOXX FIGHTS BACK		395 pesetas
FREDDY HARDEST 2	COMMODORE	395 pesetas
FUTBOL MANAGER 2	SPECTRUM AMSTRAD	595 pesetas






Juego	Sistemas	Precio
H.K.M.	COMMODORE	395 pesetas
HARD DRIVIN 1	SPECTRUM AMSTRAD	395 pesetas
HEAVY METAL	AMSTRAD	395 pesetas
HELTER SKELTER	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
HIGH FRONTIER	COMMODORE	395 pesetas
HIGH STEEL		395 pesetas
HOPPING MAD	COMMODORE	395 pesetas
HOSTAGES	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas
HUMPHREY	SPECTRUM MSX	395 pesetas
HUNT FOR RED OCTOBER	AMSTRAD	595 pesetas
















Juego	Sistemas	Precio
LOOPZ	AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
MARIO BROS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
MAZEMANIA	AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
MEGACORPS	COMMODORE	395 pesetas
MEGANOVA	SPECTRUM AMSTRAD	395 pesetas
MEGAPHOENIX	SPECTRUM	595 pesetas
MIAMI VICE		395 pesetas
MORTADELO 2	AMSTRAD MSX	595 pesetas
MOT	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX	395 pesetas
MOUNTAIN BIKE		395 pesetas
MUTANT ZONE	SPECTRUM AMSTRAD	395 pesetas
NARCOPOLICE	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas
NAVY MOVES	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
















Juego	Sistemas	Precio
PAK MULTI SPORTS		595 pesetas
PAK QUINTO ANIVERS.	MSX	595 pesetas
PAK SIX PAK VOL. 4		595 pesetas
PAK ZIGURAT	MSX	595 pesetas
PASSING SHOT	S AMSTRAD	595 pesetas
PERICO DELGADO	AMSTRAD MSX	395 pesetas
PERSEGUIDO	MSX	595 pesetas
PETROVIC BASKET	MSX	395 pesetas
PICAPIEDRAS		395 pesetas
PICK AND PILE	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
PICTIONARY	AMSTRAD	595 pesetas
PIPEMANIA	AMSTRAD	395 pesetas
PLATOON	SPECTRUM AMSTRAD	395 pesetas



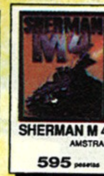












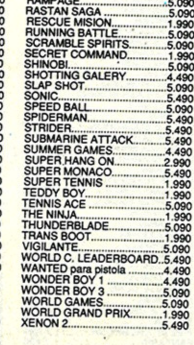


Juego	Sistemas	Precio
RICK DANGEROUS 1	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
RING WARS		395 pesetas
ROBOCOP 1	SPECTRUM MSX	595 pesetas
RYGAR	COMMODORE	395 pesetas
S.D.I.	SPECTRUM COMMODORE	395 pesetas
SAINT DRAGON	AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
SATAN	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas
SENDA SALVAJE	SPECTRUM MSX	595 pesetas
SHADOW WARRIOR	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
SHAO LINS ROAD	AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
SHERMAN M 4	AMSTRAD	595 pesetas
SILENT SERVICE 1		595 pesetas
SIMULADOR DE TENIS	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas





Juego	Precio
ACE OF ACES	5.490
ACTION FIGHTER	1.990
AERIAL ASAULT	5.090
AFTERBURNER	5.490
ALEX KID IN SHINOBI	5.090
ALEX KID IN HIGH TEC.	4.490
ALIEN STORM	5.490
ALTERED BEAST	5.090
ASTERIX	5.490
AZTEC ADVENTURE	1.990
BACK TO THE FUTURE 2	5.490
BANK PANIC	1.990
BASKETBALL NIGHTMARE	5.090
BATTLE OUT RUN	5.090
BLACK BELT	1.990
BOMBER RAID	5.090
BONANZA BROS	5.490
BUBBLE BOBBLE	5.490
CALIFORNIA GAMES	5.090
CHASE H.Q.	5.090
CHOPLITER	4.490
COLUMNS	4.490
CYBER SHINOBI	5.490
DEATH ANGLE	5.090
DICK TRACY	5.490
DYNAMITE DUKE	5.490
DONALD DUCK	5.090
DOBLE DRAGON	5.090
DOBLE HAWK	5.090
ENDURO RACER	1.990
ESWAAT	5.090
FANTASY ZONE	1.990
FIRE AND FORGET 2	6.490
G - LOCK	5.490
GALAXY FORCE	5.490
GAUNTLET	6.490
GHOSTBUSTERS	4.490
GHOULS AND GHOSTS	5.490
GLOBAL DEFENSE	1.990
GOLDEN AXE	5.490
GOLF MANIA	5.090
HEAVY WEIGHT CHAMP	5.490
HEROES OF THE LANCE	6.490
IMPOSIBLE MISION	6.490
INDIANA JONES	6.490
ITALIA 90	4.490
JOE MONTANA	5.490
JUNGLE FIGHTER	5.490
KICK OFF	5.990
KLAX	5.090
KUNG FU KID	2.990
LASER GHOST	5.090
LINE OF FIRE	6.090
LOS PICAPIEDRAS	5.490
MASTER CHESS AJEDREZ	6.090
MOONWALKER	5.490
MY HERO	2.990
MICKEY MOUSE	5.490
OPERATION WOLF	5.090
OUT RUN	5.090
OUT RUN EUROPA	6.490
PACMANIA	6.490
PAPERBOY	6.490
PARLUOR GAMES	3.090
POPULUS	5.490
PSYCHIC WORLD	5.490
R - TYPE	5.490
R. C. GRAND PRIX	5.490
RAMBO 3	5.090
RAMPAGE	5.090
RASTAN SAGA	5.090
RESCUE MISION	1.990
RUNNING BATTLE	5.090
SCRAMBLE SPIRITS	5.090
SECRET COMMAND	1.990
SHINOBI	5.090
SHOTTING GALERY	4.490
SLAP SHOT	5.090
SONIC	5.490
SPEED BALL	5.090
SPIDERMAN	5.490
STRIDER	5.490
SUBMARINE ATTACK	5.490
SUMMER GAMES	4.490
SUPER HANG ON	2.990
SUPER MONACO	5.490
SUPER TENNIS	1.990
TEDDY BOY	1.990
TENNIS ACE	5.090
THE NINJA	1.990
THUNDERBLADE	5.090
TRANS BOOT	1.990
VIGILANTE	5.090
WORLD C. LEADERBOARD	5.490
WANTED para pistola	4.490
WONDER BOY 1	4.490
WONDER BOY 3	5.090
WORLD GAMES	5.090
WORLD GRAND PRIX	1.990
XENON 2	5.490




TAMBIEN TE ENVIAMOS TU CONSOLA SEGA A TU CASA EN UN DIA

¡PIDELA YA! (91) 304 09 47

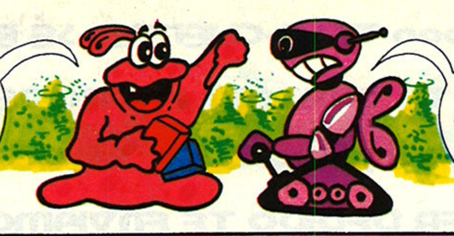
Consola	Pack	Precio
MASTER SYSTEM 2	PAK ALEX KID	8.900
MASTER SYSTEM 2	PAK SONIC	12.900
MASTER SYSTEM 2	PAK PLUS PISTOLA	15.900
MEGADRIVE	PAK SONIC	26.900

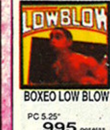
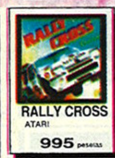
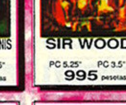


¡ATENCION!

OFERTAS EN DISCO

VALIDAS PARA ORDENADORES DE 16 BITS... ATARI ST, AMIGA Y PC



NINJA MISION		995 pesetas
PAK IN ACTION	AMIGA	1.495 pesetas
AFRICAN TRAIL SIMULATOR		995 pesetas
ARMY MOVES	PC 3.5"	995 pesetas
ASPAR	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
ASTERIX	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	1.495 pesetas
AVENTURA ESPACIAL	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
AVENTURA ORIGINAL	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
BAR GAMES	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
BASKET MAGIC JOHNSON	PC 5.25"	995 pesetas
BASKET MASTER	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
BOMB JACK 1	ATARI	995 pesetas
BOXEO LOW BLOW	PC 5.25"	995 pesetas
CHARLIE CHAPLIN	PC 5.25" PC 3.5"	495 pesetas
CHUBBY GRISTLE	ATARI	495 pesetas
COLORADO	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
CORSARIOS	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
COZUMEL	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
CRACKDOWN	AMIGA	995 pesetas
DEATH TRAP		995 pesetas
DEFENDERS OF EARTH	ATARI AMIGA	995 pesetas
DRIVIN FORCE	AMIGA	995 pesetas
E MOTION	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
EL LIBRO DE LA SELVA	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
ENMANUELLE	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	1.495 pesetas
EQUIPO A	PC 5.25" PC 3.5"	495 pesetas
COLOSSUS CHESS 10	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
GAME OVER	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
HAMMER FIST	AMIGA	995 pesetas
GONZALEZ	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
GRAND PRIX CIRCUIT	PC 5.25"	995 pesetas
HAMMER BOY	ATARI AMIGA	995 pesetas
HORSE RACING	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
HOSTAGES	AMIGA	995 pesetas
STREET BASKET	PC 5.25"	995 pesetas
HUNT FOR RED OCTOBER	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	495 pesetas
HYDRA	ATARI AMIGA	995 pesetas
THE CYCLES	AMIGA	995 pesetas
INTERNATIONAL KARATE	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
KENNY DAGLISH FUTBOL	ATARI AMIGA	995 pesetas
LEGEND OF THE LOST	ATARI AMIGA	995 pesetas
LIVIGSTON SUPONGO 2		995 pesetas
LOOPZ	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
LOS ANGELES: EL CAOS	PC 5.25"	495 pesetas
MAYA	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
MAYDAY SQUAD	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
MEGAPHOENIX	PC 3.5"	995 pesetas
MICHEL	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
MINDBENDER	ATARI AMIGA	495 pesetas
HARD DRIVIN	AMIGA	995 pesetas
MOT	AMIGA	995 pesetas
MUTANT ZONE	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
OTELLO KILLER	ATARI AMIGA	995 pesetas
PACMANIA	ATARI AMIGA	495 pesetas
PAK 3 DE OPERA	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
PAK DRO DEL COMIC	PC 5.25" PC 3.5"	1.995 pesetas
PARIS DAKAR	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
PETER BREADSLEY	ATARI AMIGA	495 pesetas
PHANTOM FIGHTER	PC 5.25"	495 pesetas
PICAPIEDRAS	ATARI AMIGA	495 pesetas
PICK AND PILE	ATARI PC 5.25"	995 pesetas
PINBALL 1ST PERSON	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
PINBALL MAGIC	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
POLE 500 C.C.	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
POLI DIAZ	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
PURPLE SATURN DAY	ATARI PC 5.25"	495 pesetas
RALLY CROSS	ATARI	995 pesetas
REVELATION	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
RICK DANGEROUS 1	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
ROCK AND ROLL	ATARI AMIGA	495 pesetas
ROGER RABBIT	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	1.495 pesetas
ROGUE TROOPER	ATARI AMIGA	995 pesetas
SCORPIONS		995 pesetas
SUBBATTLE SIMULATOR	PC 5.25"	995 pesetas
SENTINEL WORLDS	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
SHERMAN M 4	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
SIMULADOR DE TENIS	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
SIR WOOD	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
TIGER ROAD	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
TOI ACID GAME	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
BATTLE CHESS	PC 5.25" PC 3.5"	1.495 pesetas
BUITRE 1	PC 3.5"	995 pesetas

Nintendo®




Nintendo Entertainment System

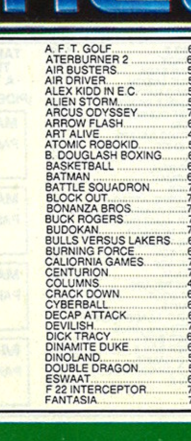
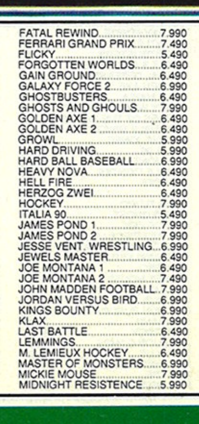
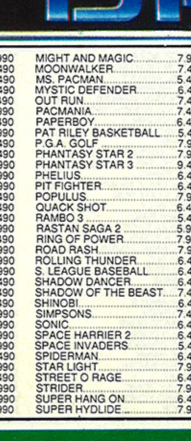
precio: **13.900** pesetas

Nintendo®

A BOY AND HIS BLOOB	5.500	KICK OFF	8.400	SILENT SERVICE	6.500
BALLON FIGHT	3.900	KID IKARUS	6.500	SIMONS QUEST	6.500
BASEBALL	4.200	KUNG FU	3.900	SKI OR DIE	6.900
BIG FOOT	6.500	LEGEND OF ZELDA	7.250	SNAKES REVENGE	6.500
BIONIC COMANDO	6.990	LITTLE NEMO	6.500	SOCCER	3.900
BLACK MANTA	6.990	LOLO 3	6.500	SOLAR JETMAN	6.500
BLADES OF STEEL	6.500	LUNAR POOL	6.500	SPY HUNTER	7.900
BLUE SHADOW	6.900	MEGAMAN 2	7.900	STAR WARS	8.490
BOULDER DASH	6.500	MEGAMAN 3	7.900	STEALTH ATF	6.500
BUBBLE BOBBLE	6.500	METAL GEAR	6.500	SUPER MARIO 1	4.200
CHESSMASTER AJEDREZ	6.500	METROID	6.990	SUPER MARIO 2	7.250
CHIP AND DALE	7.900	MISION IMPOSIBLE	7.900	SUPER OFF ROAD	6.500
DESAFIO TOTAL	6.900	NEW ZELAND STORY	7.990	TENNIS	3.900
DOCTOR MARIO	6.500	NORTE Y SUR	7.500	TOP GUN 2 + MISION	7.900
DRAGONNINJA	6.500	PAPER BOY	6.500	TORTUGAS NINJA 1	7.250
GAUNTLET 3	7.250	PINBALL	3.900	TORTUGAS NINJA 2	7.900
GHOSTBUSTERS 2	6.500	POWER BLADE	7.900	TRACK AND FIELD 2	6.500
GOAL	6.990	PRO WRESTLING	5.500	TRACK AND F BARCELONA	6.500
GOLF	3.900	PUNCH OUT	6.500	TURBO RACIN	7.250
GOONIES 2	6.500	R. C. PRO A.M.	5.500	VOLLEYBALL	6.500
GRADIUS	5.500	RAINBOW ISLANDS	7.990	WORLD CUP FUTBOL	6.500
GUARDIAN LEGEND	7.900	RESCUE EMBASSY	6.500	ZELDA 2	7.900
ICE HOCKEY	3.900	ROBOCOP	6.500		
IKARI WARRIORS	6.500	ROLLER GAMES	7.250		
IRON TANK	6.900	SHADOW WARRIOR	6.500		

MEGA DRIVE




A. F. T. GOLF	6.490	FATAL REWIND	7.990	MIGHT AND MAGIC	7.990	SUPER MONACO	6.490
ATERBURNER 2	6.490	FERRARI GRAND PRIX	7.490	MOONWALKER	7.490	SUPER VOLLEY BALL	4.990
AIR BUSTERS	5.990	FLICKY	5.490	MS. PACMAN	5.490	SWORD OF SODAN	7.990
AIR DRIVER	5.490	FORGOTTEN WORLDS	6.490	MYSTIC DEFENDER	6.490	SWORD OF VERMILLION	7.990
ALEX KIDD IN E.C.	5.490	GAIN GROUND	6.490	OUT RUN	7.490	TASK FORCE HARRIER	6.490
ALIEN STORM	5.990	GALAXY FORCE 2	6.990	PACMANIA	7.490	TERMINATOR	7.990
ARCUS ODYSSEY	7.990	GHOSTBUSTERS	6.490	PAPERBOY	6.490	THE INMORTAL	7.990
ARROW FLASH	6.490	GHOSTS AND GHOULS	7.990	PAT RILEY BASKETBALL	5.490	THUNDER BLADE	6.490
ART ALIVE	4.990	GOLDEN AXE 1	6.490	P.G.A. GOLF	7.990	THUNDER FORCE 2	6.490
ATOMIC ROBOKID	5.990	GOLDEN AXE 2	6.490	PHANTASY STAR 2	7.990	THUNDER FORCE 3	7.990
B. DOUGLASH BOXING	6.490	GROWL	5.990	PHANTASY STAR 3	9.400	TOE, JAM AND EARL	7.490
BASKETBALL	6.490	HARD DRIVING	5.990	PHELIUS	6.490	TOKI	7.490
BATMAN	6.990	HARD BALL BASEBALL	6.990	PIT FIGHTER	6.490	TOMMY LASORDA BASE	7.490
BATTLE SQUADRON	7.990	HEAVY NOVA	6.490	POPULUS	7.990	TRUXTON	6.490
BLOCK OUT	7.490	HELL FIRE	6.490	QUACK SHOT	6.490	TURRICAN	6.490
BONANZA BROS	7.990	HERZOG ZWEI	6.490	RAMBO 3	5.490	TWIN HAWK	6.490
BUCK ROGERS	7.990	HOCKEY	7.990	RASTAN SAGA 2	5.990	ULTIMATE QIX	5.990
BUDOKAN	7.990	ITALIA 90	5.490	RING OF POWER	7.990	VAPOR TRAIL	7.990
BULLS VERSUS LAKERS	6.990	JAMES POND 1	7.990	ROAD RASH	7.990	WAR SONG	6.990
BURNING FORCE	6.490	JAMES POND 2	7.990	ROLLING THUNDER	6.490	WARRIOR OF ROME	7.990
CALIORNIA GAMES	7.990	JESSE VENT. WRESTLING	6.990	S. LEAGUE BASEBALL	6.490	WINTER CHALLENGE	6.490
CENTURION	7.990	JEWELS MASTER	6.490	SHADOW DANCER	6.490	WONDER BOY	6.490
COLUMNS	4.990	JOE MONTANA 1	6.490	SHADOW OF THE BEAST	7.490	WRESTLE WAR	6.490
CRACK DOWN	6.490	JOE MONTANA 2	7.490	SHINOBI	6.490	Y. S. III	7.490
CYBERBALL	6.490	JOHN MADDEN FOOTBALL	7.990	SIMPSONS	7.490	ZANY GOLF	7.990
DECAP ATTACK	6.490	JORDAN VERSUS BIRD	6.990	SONIC	6.490	ZOOM	5.490
DEVILISH	7.490	KINGS BOUNTY	6.990	SPACE HARRIER 2	6.490		
DICK TRACY	6.490	KLAX	7.990	SPACE INVADERS	5.490	CONTROL PAD	2.595
DINAMITE DUKE	6.490	LAST BATTLE	6.490	SPIDERMAN	6.490	ARCADE POWER JOSTICK	7.900
DINOLAND	5.990	LEMMINGS	7.990	STAR LIGHT	7.990	PAR MANDOS DISTANCIA	5.990
DOUBLE DRAGON	5.990	M. LEMIEUX HOCKEY	6.490	STREET O RAGE	6.490	POWER BASE CONVERTID	6.490
ESWAAT	6.490	MASTER OF MONSTERS	6.990	STRIDER	7.990	SILLA ACTION CHAIR	19.900
F 22 INTERCEPTOR	7.490	MICKIE MOUSE	7.990	SUPER HANG ON	6.490	ACTION REPLAY	10.900
FANTASIA	7.490	MIDNIGHT RESISTENCE	5.990	SUPER HYDLIDE	7.990		






DISCOS AMSTRAD CPC 6128

E MOTION...495 STUNT CAR...495

BALLBREAKER	495
BASKET MAGIC JOHNS	995
BEACH HEAD 2	995
BIRDIE	495
BOBSLEIGHT	495
CESSNA OVER MOSCU	995
CHUBBY GRISTLE	495
CONTINENTAL CIRCUS	995
CRACK DOWN	995
DEATH WAKE	495
DESERT FOX	995
DWARF	495
DYNASTY WARS	995
E MOTION	495
FROST BYTE	995
FUTURE KNIGHT	995
GARFIELD	995
GLADIATOR	495
GLIDER RIDER	495
HAMMERFIST	995
HYDRA	995
HIGHLANDER	995
KNIGHT FORCE	995
NARCOPOLICE	995
OPER. THUNDERBOLT	995
PICK AND PILE	995
PLASMATRON	495
PROHIBITION	995
REX HARD + ELECTRIC	495
RICK DANGEROUS 1	995
ROCKY HORROR	995
SKULL AND CROSSBO	995
START CONTROL	995
START BLOK SPORTS	995
STRYFE	495
STUNT CAR RACER	495
SWIV	995
TAUCETI	495
TEMPLOS SAGRADOS	995
TERRAMEX	995
TEST DRIVE 2	995
WAR IN MIDLE EARTH	995
XENON	995

DISCOS AMSTRAD CPC 6128

Serie MICRO CLUB. 2 juegos en disco por 1.900 pesetas

BUBBLE BOBBLE + SUPER WONDER BOY

BATMAN + ROBOCOP

CABAL + OPERATION WOLF
TIGER ROAD + STREET FIGHTER
DRAGONNINJA + OPERATION THUNDERBOLT
RENEGADE + TARGET RENEGADE
OUT RUN + ROAD BLASTERS
FLYING SHARK + GALAXY FORCE
NEW ZELAND STORY + RAINBOW ISLANDS
CRAZY CARS + SUPER SPRINT
ARKANOID 1 + ARKANOID 2
GAUNTLET 1 + GAUNTLET 2
CHASE H.Q. + WEC LE MANS
THUNDERBLADE + 1943
NIGHT RIDER + VIGILANTE
INDIANA 1 + INDIANA 2
GREEN BERET + COMBAT SCHOOL
HYPER SPORTS + MATCH DAY 2
STAR WARS + RETORNO DEL JEDI
RED HEAT + HEED OVER HEELS
LAST NINJA 2 + RENEGADE 3
BARBARIAN 1 + BARBARIAN 2
RAMBO + RAMBO 3
MISION IMPOSIBLE 1 + MISION IMPOSIBLE 2
PACMANIA + PACLAND
TETRIS + POP UP
BEACH VOLLEY + ADIDAS TENIS



DISCOS SPECTRUM +3

3 D GAME MAKER	495
ASPAR	495
A. T. F.	495
ATROG	495
BALLBREAKER 2	495
FRIGHTMARE	495
FRONTIERS	495
HADES NEBULA	495
HAMMER BOY	995
METROPOL	495
PROHIBITION	495
RENAUD	495
SKUL AND CROSBONES	995
SOOTLAND	495
STARLIFE	495
SWIV	995
TEMPLOS SAGRADOS	995
TEST DRIVE 2	995
TIME OUT	495
TRAZ	495
XENON	995

HAMMERBOY



DISCOS Y CARTUCHOS PARA MSX

DISCOS

AFTER THE WAR	495
ASPAR	495
AVENTURA ORIGINAL	495
BESTIAL WARRIOR	495
BUGGY RANGER	495
COMMANDO TRACER	495
COSMIC SHERIFF	495
COZUMEL	995
F.M. BASKETBALL	495
PAK 8 EXITOS DINAMIC	995
RESCATE ATLANTIDA	495
ZIPI Y ZAPE	995

CARTUCHOS MSX 2

ANDROGINUS	1.995
DEEP FOREST	1.995
RASTAN SAGA	1.995
SAZIRI	1.995
SUPER TRITORN	1.995
TESTAMENT	1.995

PAK 8 EXITOS DINAMIC EN DISCO PARA MSX



GAME BOY




CONSOLA GAME BOY

Incluye:

- Consola GAME BOY de NINTENDO
- Cartucho del juego TETRIS
- Cable para dos jugadores
- Auriculares stéreo
- Pilas gratis (cuatro)

precio 13.900 pesetas

ILUMINACION NOCTURNA

El accesorio que te permite ver la pantalla de la GAME BOY de noche o en la más total oscuridad.

2.100

ADAPTADOR RED + BATERIA RECARGA

El más completo accesorio de la GAME BOY. Doble función: sirve de conector a la red para no gastar pilas y de batería móvil recargable

5.700

MALETA DE TRANSPORTE

Para que transportes tu Game Boy con total seguridad, con sus cartuchos y con algún complemento

2.100

LIGHT BOY

En un solo accesorio dos grandes mejoras para la GAME BOY. Lupa de aumento de pantalla y luz para jugar en la oscuridad.

3.900

ALTAVOCES AMPLIFICADORES

Si quieres tener el más alucinante sonido en stéreo y a todo volumen. Se conecta en la parte inferior y queda junto con la consola.

2.100

ADAPTADOR DE RED

Para conectar la GAME BOY a la red eléctrica. 1.995

CONECTOR A MECHERO COCHE

Para conectar la GAME BOY al mechero de coche 1.995

BOLSA DE TRANSPORTE

Para llevar o guardar hasta 12 cartuchos 1.595

LUPA DE AUMENTO

Para ver la pantalla más grande y más clara. 1.700

CARTUCHOS DISPONIBLES

ALLEYWAY (ARKANOID)	3.690
BASEBALL	3.400
BATMAN	4.400
BEACH VOLLEY	3.400
BUBBLE BOBBLE	4.400
BUBBLE GHOST	3.400
BURAI FIGHTER	3.690
BUGS BUNNY 2	3.900
CASTELVANIA 1	4.400
CASTELVANIA 2	3.900
CHASE H.Q.	4.400
CHESS MASTER AJEDREZ	3.900
CHOP LIFTER 2	4.400
DICK TRACY	3.900
DOBLE DRAGON 1	3.400
DOBLE DRAGON 2	4.900
DOCTOR MARIO	3.690
DRAGONS LAIR	4.400
DUCK T. PATOAVENTURAS	4.400
F 1 RACER (con adaptador)	3.900
GARGOYLES	3.690
GAUNTLET 2	3.900
GHOSTBUSTERS 2	4.900
GOLF	3.690
GREMLINS	3.900
HAL WRESTLING	3.400
HATRIS (TETRIS 2)	3.900
IN YOUR FACE BASKET	3.400
KLAX	3.400
KUNG FU BOY	3.690
KUNG FU MASTER	3.400
MARBLE MADNESS	3.900
MICKEY MOUSE	3.900
MOTOCROSS MANIA	3.690
NAVY SEALS	4.400
N.B.A. ALL STARTS GAME	3.400
NEMESIS	3.400
NINJA BOY	3.400
NINJA GAIDEN	3.900
OPERATION COMANDO C	3.900
PACMAN	4.400
PAPERBOY	4.400
QIX	3.400
R TYPE	3.690
ROGGER RABBIT	3.900
ROBOCOP 1	3.900
ROBOCOP 2	3.900
SKATE OR DIE 1	3.400
SKATE OR DIE 2	3.900
SNOOPY	3.400
SOLAR STRIKER	3.690
SPIDERMAN 1	3.690
SPIDERMAN 2	3.900
SNOW BROS	3.900
SUPER MARIO BROS	3.690
SIMPSONS	4.900
TURRICAN	3.400
TENNIS	3.690
TERMINATOR 2	3.900
TRADUCTOR ESP.-INGLES	4.400
TORTUGAS NINJA 1	4.400
TORTUGAS NINJA 2	4.400
WORLD CUP FOOTBALLL	3.690
WWF WRESTLING	4.900
DYNABLASTER	3.690
DOBBLE DRIBBLE BASKET	3.900
JORDAN VS BIRD BASKET	4.400
BEETLE JUICE	4.400
CARD GAME POKER	4.400
KICK OFF	5.400
LA SIRENITA	3.900
MERCENARY FORCE	3.400
PRICESS OF BLOBETTE	3.690
SHADOW WARRIOR	4.400
SOLO EN CASA	3.900
ADAMS FAMILY	3.900



DOBLE DRAGON 2 DRAGONS LAIR ROBOCOP 2



ACCESORIOS Y COMPLEMENTOS

MODULADOR DE TELEVISION

Válido para los Amstrad CPC, con monitor verde. Permite conectar directamente el ordenador a una televisión en color, para poder disfrutar sobre todo de gráficos y colores en los juegos, cosa complicada de lograr en un monitor verde.

precio 11.250 pesetas

ARCHIVADORES DE DISCOS

Amacenaje de hasta 80 discos
Separadores intercambiables.
Pie de goma anti-deslizante
Top totalmente transparente
Base robusta y resistente.
Elementos apilables.
Desensamblable en 3 piezas
Cierre de seguridad
Versiones de 5.25" y de 3.5"

precio 1.590 pesetas

CABLE DE AUDIO PARA CONEXION DE CASETTE

Hay cable de audio para 3 tipos de ordenador: Spectrum, Amstrad CPC y MSX. Sirve para poder cargar juegos en cinta con una unidad de casettes estándar. No necesita instalación, sólo conectarlo entre el casette y el ordenador.

precio 1.300 pesetas

INTERFAZ DE JOYSTICK

Válido exclusivamente para ordenadores Spectrum de cualquier modelo o memoria. Permite conectar un joystick estándar y que éste opere en modo Kempston, el más popular tipo de interface, con el que corren la práctica totalidad de juegos.

precio 2.495 pesetas

CONVERTIDOR EN TELEVISION

Convierte el monitor de tu ordenador en una televisión en color de gran definición, que recibe todos los canales.

Convertidor Amstrad CPC	14.125
Convertidor Amstrad CPC+	15.000
Convertidor Amiga	14.125
Convertidor PC tarjeta VGA	31.950
Convertidor Multysinc	27.500

precio VARIOS pesetas

JOYSTICK TELEMACH

La auténtica bestia del mundo de los joysticks. Lo más parecido a los mandos de las máquinas recreativas.
Versiones para:
PC (conector de 15 pines)
ESTANDAR (9 pines)
SEGA
NINTENDO NES

precio 7.600 pesetas

DISCOS VIRGENES NASHUA

Todos los discos vienen presentados en su caja original de cartón con pegatinas, y además incluyen un archivador de plástico de regalo.

Caja 10 discos 5.25"	990
Lote de 5 cajas	4.490
Caja de 10 discos 3.5"	1.950
Lote de 5 cajas	8.900

precio VER pesetas



RATON ULTRA RAPIDO "SPEED MOUSE"

Un lujo en tu mano. Diseño estilizado y anatómico 100 X 100. Cable extra-largo.
Versiones para:
PC
AMIGA

precio 5.500 pesetas



JOYSTICKS ESTANDAR LOGIC 3

Sirven para ordenadores Spectrum, Amstrad CPC, MSX Atari ST, Amiga, Commodore.

1 ALPHA RAY	3.200
2 GAMMA RAY	5.500
3 STING RAY	4.300
4 SIGMA RAY	3.600
MANTA RAY	3.900

precio VER pesetas



JOYSTICKS PC COMPATIBLES 15 PINES

Válidos para ser usados en PC, XT, AT, 386

1 PC TOP STAR	6.300
2 M - 5	4.300
3 PC CONNECTION	3.200

precio VER pesetas

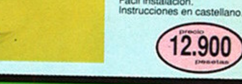


GAME CARD

Tarjeta externa para conectar 2 joysticks. Con control de velocidad ajustable para XT, AT y TURBO. Compatible con IBM, PC, XT, AT y clónicos. Doble conector de 15 pines.

precio 3.500 pesetas





TARJETA DE SONIDO SOUND MASTER +

La solución de sonido para tu cmpatible a un súper-precio. Compatible con el mayor número de programas. Voces digitalizadas. Sonido Alta Fidelidad. Fácil instalación. Instrucciones en castellano.

precio 12.900 pesetas



JOYSTICKS CH PRODUCTS

Los mejores joysticks americanos para compatibles PC. Con conector de 15 pines.

1 MACH III	5.995
2 FLIGHT STICK	9.500
3 MACH I	3.995

precio VER pesetas

JOYSTICKS ESTANDAR QUICK JOY (1)

Diseño espectacular, con material transparente y cinco ventosas de gran agarre. Valen para Spectrum, Amstrad CPC, Commodore, Atari ST, MSX y AMIGA.

1 SUPER STAR	3.600
2 MEGA STAR	7.000

precio VER pesetas




JOYSTICKS ESTANDAR QUICK JOY (3)

Válidos para Spectrum, Amstrad CPC, Commodore, Atari ST, MSX y Amiga.

1 JUNIOR	1.250
2 SUPER BOARD	4.300
3 JET FIGHTER	3.600

precio VER pesetas



JOYSTICKS ESTANDAR QUICK JOY (2)

Válidos para Spectrum, Amstrad CPC, Commodore, Atari ST, MSX y Amiga.

1 TOP STAR	5.750
2 MEGA BOARD	6.250
3 SUPER CHARGER	2.500

precio VER pesetas

¡OFERTA LIMITADA!

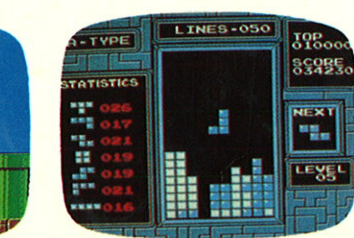
CONSIGUE AHORA TU SUPER SET™ POR SOLO 24.090 Ptas.

¡Gratis! Adaptador para 4 jugadores

Lo nunca visto.
Ahora, con tu consola Nintendo, con los juegos Super Mario Bros™, Nintendo World Cup™2 y Tetris1, además de tus cuatro mandos de control te vas a llevar una super sorpresa.
Te regalamos el adaptador Nes. Four Score para cuatro jugadores. Para que entres en la aventura de la forma más fácil. Con Super Set de Nintendo. Consíguelo.

Triple cartucho que incluye:

SUPER MARIO BROS™





TETRIS1



NINTENDO WORLD CUP™2





Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
LOS VIDEOJUEGOS MAS VENDIDOS DEL MUNDO.